

Análisis de los Arquetipos y Estereotipos que Expone la Narrativa del Videojuego

Grand theft Auto V

Proyecto de Grado

Jessika Quiceno Achiardy

Luigi Gómez Sánchez

Director de Tesis

Luis Humberto Rendón Arias

Universidad Tecnológica de Pereira

Facultad de ciencias de la educación

Licenciatura en Comunicación e Informática Educativa

Pereira

Año

2021

Índice

Capítulo III

Resumen.....	8
Planteamiento del Problema.....	10
Justificación.....	12
Pregunta de Investigación.....	14

Capítulo II

Estado del Arte.....	15
Marco Teórico.....	24
Metodología.....	32

Capítulo III

Índices Narrativos.....	36
Síntesis de Información Cualitativa.....	82
Caracterización de Arquetipo y Estereotipo.....	100

Capítulo IV

Corpus de Trabajo.....	110
Diálogo con los Autores.....	123
Conclusiones.....	136
Referencia Bibliográficas.....	139

Tabla de Gráficos o Ilustraciones

Imagen 1. Escena del videojuego. Grand Theft Auto V.....	42
Imagen 2. Escena del videojuego. Grand Theft Auto V.....	44
Imagen 3. Escena del videojuego. Grand Theft Auto V.....	46
Imagen 4. Escena del videojuego. Grand Theft Auto V.....	48
Imagen 5. Escena del videojuego. Grand Theft Auto V.....	48
Imagen 6. Escena del videojuego. Grand Theft Auto V.....	49
Imagen 7. Escena del videojuego. Grand Theft Auto V.....	49
Imagen 8. Escena del videojuego. Grand Theft Auto V.....	49
Imagen 9. Escena del videojuego. Grand Theft Auto V.....	50
Imagen 10. Escena del videojuego. Grand Theft Auto V.....	50
Imagen 11. Escena del videojuego. Grand Theft Auto V.....	50
Imagen 12. Escena del videojuego. Grand Theft Auto V.....	51
Imagen 13. Escena del videojuego. Grand Theft Auto V.....	51
Imagen 14. Escena del videojuego. Grand Theft Auto V.....	51
Imagen 15. Escena del videojuego. Grand Theft Auto V.....	52
Imagen 16. Escena del videojuego. Grand Theft Auto V.....	52

Imagen 17. Escena del videojuego. Grand Theft Auto V.....	52
Imagen 18. Escena del videojuego. Grand Theft Auto V.....	53
Imagen 19. Escena del videojuego. Grand Theft Auto V.....	53
Imagen 20. Escena del videojuego. Grand Theft Auto V.....	54
Imagen 21. Escena del videojuego. Grand Theft Auto V.....	54
Imagen 22. Escena del videojuego. Grand Theft Auto V.....	54
Imagen 23. Escena del videojuego. Grand Theft Auto V.....	55
Imagen 24. Escena del videojuego. Grand Theft Auto V.....	55
Imagen 25. Escena del videojuego. Grand Theft Auto V.....	56
Imagen 26. Escena del videojuego. Grand Theft Auto V.....	56
Imagen 27. Escena del videojuego. Grand Theft Auto V.....	56
Imagen 28. Escena del videojuego. Grand Theft Auto V.....	57
Imagen 29. Escena del videojuego. Grand Theft Auto V.....	58
Imagen 30. Escena del videojuego. Grand Theft Auto V.....	59
Imagen 31. Escena del videojuego. Grand Theft Auto V.....	60
Imagen 32. Escena del videojuego. Grand Theft Auto V.....	61
Imagen 33. Escena del videojuego. Grand Theft Auto V.....	62
Imagen 34. Escena del videojuego. Grand Theft Auto V.....	63

Imagen 35. Escena del videojuego. Grand Theft Auto V.....	65
Imagen 36. Escena del videojuego. Grand Theft Auto V.....	66
Imagen 37. Escena del videojuego. Grand Theft Auto V.....	67
Imagen 38. Escena del videojuego. Grand Theft Auto V.....	68
Imagen 39. Escena del videojuego. Grand Theft Auto V.....	69
Imagen 40. Escena del videojuego. Grand Theft Auto V.....	70
Imagen 41. Escena del videojuego. Grand Theft Auto V.....	72
Imagen 42. Escena del videojuego. Grand Theft Auto V.....	73
Imagen 43. Escena del videojuego. Grand Theft Auto V.....	74
Imagen 44. Escena del videojuego. Grand Theft Auto V.....	75
Imagen 45. Escena del videojuego. Grand Theft Auto V.....	77
Imagen 46. Escena del videojuego. Grand Theft Auto V.....	78
Imagen 47. Escena del videojuego. Grand Theft Auto V.....	80
Imagen 48. Escena del videojuego. Grand Theft Auto V.....	100
Imagen 49. Escena del videojuego. Grand Theft Auto V.....	101
Imagen 50. Escena del videojuego. Grand Theft Auto V.....	101
Imagen 51. Escena del videojuego. Grand Theft Auto V.....	102
Imagen 52. Escena del videojuego. Grand Theft Auto V.....	102

Imagen 53. Escena del videojuego. Grand Theft Auto V.....	102
Imagen 54. Escena del videojuego. Grand Theft Auto V.....	103
Imagen 55. Escena del videojuego. Grand Theft Auto V.....	103
Imagen 56. Escena del videojuego. Grand Theft Auto V.....	104
Imagen 57. Escena del videojuego. Grand Theft Auto V.....	104
Imagen 58. Escena del videojuego. Grand Theft Auto V.....	105
Imagen 59. Escena del videojuego. Grand Theft Auto V.....	105
Imagen 60. Escena del videojuego. Grand Theft Auto V.....	105
Imagen 61. Escena del videojuego. Grand Theft Auto V.....	105
Imagen 62. Escena del videojuego. Grand Theft Auto V.....	105
Imagen 63. Escena del videojuego. Grand Theft Auto V.....	106
Imagen 64. Escena del videojuego. Grand Theft Auto V.....	106
Imagen 65. Escena del videojuego. Grand Theft Auto V.....	106
Imagen 66. Escena del videojuego. Grand Theft Auto V.....	106
Imagen 67. Escena del videojuego. Grand Theft Auto V.....	106
Imagen 68. Escena del videojuego. Grand Theft Auto V.....	107
Imagen 70. Escena del videojuego. Grand Theft Auto V.....	107
Imagen 71. Escena del videojuego. Grand Theft Auto V.....	107

Imagen 72. Escena del videojuego. Grand Theft Auto V.....	107
Imagen 73. Escena del videojuego. Grand Theft Auto V.....	108
Imagen 74. Escena del videojuego. Grand Theft Auto V.....	108
Imagen 75. Escena del videojuego. Grand Theft Auto V.....	108
Imagen 76. Escena del videojuego. Grand Theft Auto V.....	108
Imagen 77. Escena del videojuego. Grand Theft Auto V.....	109

Capítulo I

Resumen

La presente propuesta de investigación se centra en el análisis de los arquetipos y estereotipos que expone el videojuego Grand theft Auto V, este fenómeno se aborda desde narrativa audiovisual , por lo que el objetivo principal es analizar los signos que construye el videojuego, de modo que se ha planteado la siguiente pregunta ¿Qué arquetipos y estereotipos se exponen en la narrativa del videojuego Grand theft Auto V?

Frente al planteamiento anterior, las categorías centrales son arquetipo, estereotipo y índices narrativos, dentro de estas categorías se encuentran subcategorías tales como; videojuego, representaciones sociales, ética, prejuicio y cliché, cada una de gran importancia para la estructuración y el análisis del contenido audiovisual, estás conceptos se abordan desde autores como Jung (1970), Amossy y Herschberg (1997), Myers (2002), S.Pearson (1992) Cabra (2011), Mora (2002) Cortina (2013), teorías que hacen un aporte significativo a la comprensión del fenómeno.

La propuesta metodológica se centra en el paradigma cualitativo ya que su objetivo es la comprensión del fenómeno comunicativo, en este sentido se desarrollará en las siguientes fases, identificar, caracterizar y analizar, por medio de instrumentos de recolección y análisis; entre ellos la observación, y la ficha técnica de imágenes, por consiguiente, el presente proyecto de investigación tiene como objetivo reflexionar sobre las dinámicas del lenguaje audiovisual del videojuego.

Abstract

This research proposal focuses on the analysis of the archetypes and stereotypes that the video game Grand theft Auto V exposes, this phenomenon is approached from an audiovisual narrative, so the main objective is to analyze the signs that the video game constructs, so that the following question has been posed: What archetypes and stereotypes are exposed in the narrative of the video game Grand theft Auto V?

Faced with the previous approach, the central categories are archetype, stereotype and narrative indexes, within these categories there are subcategories such as; video game, social representations, ethics, prejudice and cliché, each of great importance for the structuring and analysis of audiovisual content, these concepts are addressed by authors such as Jung (1970), Amossy and Herschberg (1997), Myers (2002), S. Pearson (1992) Cabra (2011), Mora (2002) Cortina (2013), theories that make a significant contribution to understanding the phenomenon.

The methodological proposal focuses on the qualitative paradigm since its objective is the compression of the communicative phenomenon, in this sense it will be developed in the following phases, identify, characterize and analyze, by means of collection and analysis instruments; Among them the observation, and the technical sheet of images, therefore, the present research project aims to reflect on the dynamics of the audiovisual language of the video game.

Planteamiento del Problema

El videojuego es un medio de comunicación relativamente nuevo que desde sus inicios en los años 70s se consagró como un medio de entretenimiento, en aquella época los consumidores veían este medio como un juguete más para sus hijos; ya que la industria tenía como público objetivo a niños y adolescentes, pero con el paso del tiempo la industria cambió y amplió su público; al darse cuenta que su idea podría ser un centro de entretenimiento para el hogar, es así como la familia descubrió un nuevo medio y se enfrentó a nuevas reglas y nuevos signos que cambiaron totalmente la lúdica del juego, los jugadores empezaron a adaptarse a una nueva lúdica al momento de jugar, la nueva interacción no solo se daba entre personas sino también con aparatos electrónicos que le dieron gran importancia a lo virtual y marcaron el inicio de una nueva era digital.

Con el paso del tiempo el medio fue evolucionando y los juegos ya no eran solo laberintos y *puzzles* es decir ya no tenían una estructura tan simple, en los años 90s se integraron personajes como Mario Bros que reforzaban estereotipos sociales como el del fontanero o el italiano, como este personaje se crearon otros iguales a estos, que se convirtieron en insignias para la industria. Pero esto no fue suficiente, el videojuego tenía la necesidad de narrar, así que adaptó la estética del cine, integrando la dirección, el guión, la construcción de personajes, el modelado en 3d, la musicalización y toda su estructura narrativa.

Es así como el videojuego pasó de ser un medio de entretenimiento a ser un medio de narración, creando así una estética y una semiótica, en donde se proponen arquetipos y estereotipos que se refuerzan en muchas historias; narrativas, personajes, que se convirtieron en clichés. Videojuegos como Grand theft Auto V refuerzan arquetipos y estereotipos sociales, con personajes como Michael, Trevor y Franklin caracterizados desde el género y la

identidad masculina enlazando así la necesidad de poder en la historia de la humanidad, como uno de los rasgos más arquetípicos del hombre, el poder como un contenido colectivo, del inconsciente humano que se ve representado por medio de figuras simbólicas como el dinero, el orden social, y el estatus social..

Estos contenidos del inconsciente colectivo son imágenes que han sido heredadas y que han dado paso a ideas estereotipadas sobre personas pertenecientes a cierta cultura, el videojuego GTA V es uno de los videojuegos en los que más se refuerzan ideas estereotipadas, clasificando a los personajes de la historia, con atributos, comportamientos, pretensiones, rasgos y psicología relacionados con un grupo social; en el mundo de GTA V existe una simulación de una realidad social, cultural e histórica, en donde el prejuicio frente a los arquetipos, estereotipos y clichés se ven representados en un mundo abierto de la ciudad de los Santos (Los Angeles) en este mundo virtual existen una construcción de una sociedad norteamericana representada por personajes que hacen que el jugador se adapte a un contexto y a unas problemáticas y cree una percepción de una realidad social.

En la ciudad ficticia de los Santos, existen ciertas conductas por parte de los personajes, que dejan ver arquetipos y refuerzan estereotipos, uno de estos, es el arquetipo de poder, un ideal universal que desde el inicio de las civilizaciones ha estado presente en el inconsciente colectivo, este arquetipo de poder adquiere manifestaciones simbólicas como la idea de estatus mediada por el dinero, la lucha por el poder da paso a la búsqueda de una identidad social que se ve representada en el videojuego por medio de los llamados gangsters, uno de los estereotipos más evidentes en el videojuego Grand Theft auto V, por lo que es claro que existen ciertas imágenes ligadas a la concepción de lo que es el poder en una sociedad occidental.

De modo que identificar arquetipos y estereotipos en la narrativa del videojuego Grand Theft Auto V, implica comprender que el videojuego en sí es una representación social, comprender que los medios reflejan imágenes e ideales de un colectivo, determinará la existencia de un fenómeno social, ligado a la moral y los valores de una sociedad, por tal razón es pertinente buscar una convergencia entre las diferentes categorías conceptuales, para así mismo dar paso al análisis del fenómeno con el objetivo de establecer o dejar demostrado que el videojuego en sí tiene elementos como: arquetipo, estereotipos, prejuicios, clichés, representaciones sociales, y ética y moral.

Justificación

El presente trabajo de investigación, tiene el objetivo de legitimar la labor del Licenciado en Comunicación e Informática Educativa, pretende afianzar las habilidades en el área de la comunicación como un experto en descifrar imágenes y comprender el lenguaje audiovisual; por lo cual este trabajo de investigación tendrá la función de describir el mundo del videojuego Grand Theft Auto V, por medio del análisis narrativo, la estructura social y el lenguaje del mismo.

Tendrá la función de determinar, las siguientes categorías conceptuales: videojuego, índices narrativos, arquetipo, estereotipo y subcategorías conceptuales como: cliché, prejuicio, representaciones sociales, ética social. Identificar y caracterizar estos conceptos en la narrativa, dará la oportunidad de describir el fenómeno narrativo del videojuego.

Por consiguiente este proyecto permitirá descifrar y conocer elementos semióticos, estéticos, psicológicos y sociales propios de la narrativa del videojuego para fomentar así, el análisis de medios por parte del Educomunicador o Licenciado en Comunicación, cuya labor principal es la de abstraer y hacer comprensibles los múltiples lenguajes de los procesos sociales, para así adaptar conocimientos a un discurso comprensible.

Reconocer al Licenciado en Comunicación, como un sujeto reflexivo, dentro de una sociedad y una cultura, en donde no solo es pertinente el análisis de medios, sino también, el estudio y la observación de la sociedad consumidora de estos, entender esta dinámica dará paso tanto a la asimilación como a la relación de los diferentes fenómenos sociales.

Es así como la cibercultura, es una disciplina que impulsa al educomunicador, a abrirse paso por el universo de la etnografía virtual, es uno de los elementos que más confluyen entre la relación de sociedad y sujeto, de modo que, como lo plantea Levy (citado por Torres 2015) “funda una mezcla dinámica de oralidades provenientes de cada arista de las redes digitales que nos conectan, haciendo visibles sujetos sociales que habían permanecido ocultos” (p. 33).

Un espacio en donde se originan nuevas formas de percibir el mundo, diferentes maneras de acoger los medios, un ambiente en donde la cultura se expande, para dar paso a nuevas miradas, simbologías, identidades y múltiples matices de la nueva era digital, es precisamente el propósito de esta investigación, aportar un significado entre la relación que surge del estudio de los medios, la sociedad y la cultura virtual.

Pregunta de Investigación

¿Cuáles son los arquetipos y estereotipos, presentes en la estructura narrativa del videojuego GTA V?

Objetivo General

Analizar los arquetipos y estereotipos presentes en la estructura narrativa del videojuego GTA?

Objetivos Específicos

- Identificar los índices que propone la narrativa del videojuego Grand Theft Auto V.
- Caracterizar los arquetipos y estereotipos que expone el videojuego Grand Theft Auto V.
- Establecer los arquetipos y estereotipos en contraste con el análisis de los resultados del videojuego Grand Theft Auto V.

Capítulo II

Estado del Arte

El presente estado del arte tiene la finalidad de revisar que se ha hecho alrededor de las categorías, teniendo en cuenta investigaciones anteriores, con el propósito de hacer una relación de la búsqueda de los estudios de los diferentes conceptos articulados en la investigación, puesto que la recolección de información, es una de las herramientas metodológicas más importantes para la construcción y desarrollo de la monografía.

La integración de áreas o categorías conceptuales son realmente significativas para desarrollar el tema a investigar, de modo que se pueda descubrir una posible interdisciplinariedad entre los diferentes conceptos como resultado de una rigurosa observación por medio de la comprensión teórica sobre las diferentes categorías.

Los materiales que han sido útiles para hacer este estado del arte, son herramientas educativas conductoras de conocimiento, entre estos se encuentran libros y artículos que fueron de gran ayuda para estructurar este proyecto y que además han servido de estrategia para direccionarlo, de modo que se hizo uso del repositorio institucional de la Universidad Central de Colombia en donde se halló un artículo, el cual corresponde a la categoría semiotica, además se hizo uso de la base de datos Webooks en donde se encontró un libro correspondiente a la subcategoría de ética, asimismo se hizo uso del motor de búsqueda Google Académico en donde hallaron tres libros y un artículo correspondientes a las categorías de arquetipos y estereotipos, de manera que el uso de estas herramientas permitió, descubrir artículos y libros bastante interesantes para esta labor investigativa.

Autor	Año	Categoría	Subcategoría
Carl Gustav Jung	1970	Arquetipos	- Inconsciente colectivo - Psique - Figuras simbólicas -Expresiones simbólicas
John Thorp	2019	Arquetipos	- Formas - Ideas
Ruth Amossy y Anne Herschberg quienes	2001	Estereotipos	- Cliché - Prejuicios
David Guy Myers	1998	Estereotipos	- Prejuicios -Psicología sociales
Martin Mora	2002	Representaciones sociales	-Psicología Social -Psicologia experimental -Cultura
Autora Nina Alejandra Cabra	2011	Videojuego	-Semilacion -Virtualidad
Adela Cortina	2013	Ética	- Moral
Carlos Eduardo Sepúlveda Toro	2009	Ética y moral	-Cultura -Procesos cognitivos -Adolescencia

				-Videojuegos en aula
Carlos Torres	2015	Videojuego Crítico		-Artefacto cultural
				-Videojuego lúdico
				-Cibercultura
Alex Mauricio Gómez	2020	Masculinidad		-Representaciones
Machado				sociales
				-Videojuego
Yaritza Galvis Martínez	2019	Representaciones sociales		-Psicología social
				-Feminidad
				-Estereotipos
Juan Pablo Franco Valencia	2016	Perspectiva de género		-La televisión educativa
				-las mediaciones y el género

Este libro se halló en el motor de búsqueda Google Académico, titulado “Arquetipos e Inconsciente colectivo”, todas las ediciones en castellano fueron publicadas por la editorial Paidós en el año 1970, por el Autor Carl Gustav Jung, de manera que expone una mirada psicoanalítica de la categoría arquetipos, por lo que en este se interpreta la idea de arquetipo, tomando como punto de partida el concepto inconsciente colectivo, los planteamientos exhibidos en este libro por Jung son bastante densos, por lo que en ocasiones resulta un poco complicado introducirse a la disciplina psicológica y psicoanalítica, ya que para interpretar este tipo de ideas es necesario retomar conceptos como: “el inconsciente” término expuesto en el psicoanálisis por Freud.

En cuanto al arquetipo ha sido relacionado con otras disciplinas como lo son las representaciones sociales del psicólogo Serge Moscovici. De modo que el término arquetipo es un concepto propio del psicoanálisis y la psicología y su base principal es tratar de entender las conductas y emociones que guarda la mente secreta o el inconsciente, es por esto que Jung establece conceptos como psique, inconsciente colectivo, figuras simbólicas, expresiones simbólicas, para explicar la idea de arquetipo, de manera que el libro es una de las obras más importantes dentro de la disciplina psicoanalítica.

El presente documento se halló en el motor de búsqueda Google Académico, artículo titulado “La cama de Platón esencia y arquetipo en la teoría de las formas” publicado por la Universidad Western University, Ontario Canadá, en el año 2019, por el Autor John Thorp en el que se dá a la tarea de interpretar la teoría platónica de las formas o las ideas, desde la perspectiva filosófica, en este artículo se abordan las siguientes categorías: el arquetipo, la esencia y las formas.

A lo largo del documento John Thorp trata de descifrar estas categorías mediante la interpretación filosófica, y a su vez aclara que Platón, genera dudas sobre la misma teoría, ya que existe una disociación conceptual entre estas, de modo que se hace difícil interpretarla ya que requiere una intensa comprensión lectora, que obliga a releer la idea expuesta en cada uno de los capítulos, por lo que para Thorp existe “titubeo” o una intención por parte del mismo Platón de dejar la teoría a libre interpretación.

Este libro se encontró en el motor de búsqueda Google Académico titulado “Estereotipos y cliché” edición en español publicado por la editorial Universitaria de Buenos Aires o Eudeba en el año 2001, por las autoras Ruth Amossy y Anne Herschberg quienes hacen una cronología del origen y la concepción de estereotipos y cliché, de modo que a lo

largo de la lectura se explica la trascendencia de estos conceptos y su cambio a través de los hechos históricos, alterando sus usos y modificando su significado.

De manera que para hacer una distinción, las autoras abordan el tema desde diferentes puntos de vista como; las ciencias sociales, psicología social, y lingüística, desde las ciencias sociales, se expone el estereotipo, y se aborda el prejuicio, en la psicología social; por otro lado en la lingüística se define el cliché.

Este libro se halló en el motor de búsqueda Google Académico, titulado “Psicología social” publicado por la editorial McGraw Hill Interamericana en el año 1998 por el Autor David Guy Myers en el presente libro se exponen la categoría estereotipo, y a su vez se presenta una amplia mirada sobre lo que es la psicología social, la mentalidad humana y el comportamiento humano, en su libro Myers desarrolla procesos psicológicos y habla de cómo estos influyen en la sociedad.

Para llegar a este análisis se desarrollan en uno de sus capítulos los conceptos estereotipo y prejuicio, en este se hacen similitudes y diferencias sobre los conceptos, por lo que el libro está muy bien construido discursivamente y da la oportunidad de relacionar conceptos de carácter psicológico con conceptos de carácter social.

El siguiente artículo se encontró en el repositorio de la Universidad Central de Colombia titulado “Entre el fantasma, el avatar y otras mutaciones de la imagen” publicado por la Universidad Central de Colombia, en el año 2011 por la Autora Nina Alejandra Cabra, en donde se expone la categoría videojuego, abordada desde la disciplina sociológica.

De modo que se evidencia cómo se configuran las relaciones, prácticas y sentidos en el mundo virtual, y cómo este mundo virtual se relaciona con el mundo concreto y material del que partimos, por lo que se plantea, que en la semiótica del videojuego, existe una gran

convergencia entre lo que es virtualidad y simulación, esta unión produce una alteración en la forma de ver las imágenes, de manera que afecta también la forma de ver y de concebir el mundo social, elementos de gran importancia para comprender la narrativa y la lógica del videojuego.

El siguiente documento se halló en el motor de búsqueda Google Académico, titulado “La teoría de las representaciones sociales de Serge Moscovici” publicado por la Universidad de Guadalajara México, en el año 2002 por el autor Martin Mora, en donde se plantea el análisis de las representaciones sociales desde disciplinas como la psicología social y la psicología experimental, por lo que la observación de fenómenos de carácter social y cultural se desarrollan desde la mirada de diferentes de autores como Moscovici, Wundt, Herbert Mead, Durkheim entre otros autores que han estudiado las representaciones sociales desde diferentes perspectivas, analizando aspectos como la comunicación, el sentido común, la construcción de realidad, conceptos que se han tomado como punto de partida para exponer esta teoría.

Este libro se encontró en la base de datos webooks titulado “¿Para qué sirve realmente? La ética”, publicado por la editorial Paidós en el año 2013 por la autora Adela Cortina quien habla de cómo debería ser la ética y qué implicaciones tiene en la sociedad, por lo que el tema ha sido tratado desde una disciplina filosófica, reflexionando sobre las acciones y el comportamiento humano, como resultado de esta teorización, Adela Cortina, logra formular una serie de conductas sociales que mejorarían en gran medida la vida en social.

El siguiente proyecto de grado se halló en el repositorio de la universidad tecnológica de Pereira, titulado “Implementación del videojuego GTA San Andreas como apoyo al proceso de enseñanza aprendizaje de la autonomía moral de la asignatura de ética y valores

del grado décimo del colegio complejo educativo la julita” publicado en el año 2009 como proyecto de grado de la Licenciatura en Comunicacion e Informatica Educativa, por Carlos Eduardo Sepúlveda Toro, esta investigación manifiesta que los videojuegos influyen en la transmisión de valores, por lo que el uso de estos a temprana edad, aumenta las probabilidades de actuar de manera heterónoma, ya que en la adolescencia, las personas se encuentran en proceso de formación; videojuegos violentos como GTA San Andreas aumentan la agresividad y generan sentimientos de rechazo contra cualquier forma de autoridad.

Para esta investigación fue necesario realizar un trabajo de campo en donde se indago cual era el videojuego más jugado por los estudiantes de la Institución Complejo Educativo La Julita, por medio de una encuesta en donde se evidencio que el 50% de los jóvenes juegan el videojuego GTA San Andreas, ante este panorama se hizo la siguiente pregunta: ¿Qué se está haciendo en un país como el nuestro, cuyo escenario social no tiene nada que envidiar, a lo que vemos en alguno de estos juegos, para que los mismos no atenten contra la salud mental de nuestros niños y jóvenes? pregunta que permitió desarrollar a lo largo de la investigación cuál es la relación de la educación y la sociedad con los videojuegos de contenido violento.

El siguiente proyecto de investigación se encontró en la base datos del motor de búsqueda Google Académico titulado, “Videojuego crítico diseño de simulaciones inmersivas como artefactos para la resistencia cultural” publicado en el año 2015 como tesis doctoral de ciencias humanas de la Pontificia Universidad Javeriana, por el estudiante Carlos Torres, esta tesis expone el videojuego como un artefacto cultural y de identidad social, de manera que muestra el videojuego como una herramienta cultural que a través de su uso adquiere

significados y una serie de sentidos que se producen por medio de la experiencia con el videojuego.

La era digital tiene un sin número de artefactos culturales, estos han transformado la sociedad como en alguna época lo fueron la escritura y la imprenta, por lo que aún estamos descubriendo la importancia política, económica, social y cultural que tiene la tecnología digital en nuestras vidas, una tesis que profundiza en la observación en videojuegos y la movilización que se da a través de símbolos y representaciones de este medio.

El siguiente proyecto de investigación se encontró en el motor de búsqueda Google Académico, titulado “masculinidad narrativa del videojuego” publicado en el año 2020 como reporte de investigación de la maestría en estudios sociales de la Universidad Pedagógica Nacional de Colombia, por Alex Mauricio Gómez Machado, proyecto de investigación que tiene como objetivo analizar las representaciones sociales de la masculinidad en la narrativa de Grand Theft Auto V, por medio de los roles de los personajes, con el fin de comprender las problemáticas de género en la sociedad.

De manera que el papel de la masculinidad a través de los videojuegos puede entenderse como un medio para reforzar roles de género, plasmados en los diferentes personajes, que constituyen a la idea de “ser hombre” formas de entender, la fuerza, la superioridad y la autoridad, el hombre como un ser dominante y protagonista de las diferentes escenas simuladas por medio del videojuego, este proyecto propone analizar a partir de la narrativa del videojuego, como se reproducen comportamientos, valores y prácticas comunes de las sociedades.

El siguiente proyecto de grado se halló en el repositorio de la Universidad Tecnológica de Pereira, titulado “Construcción de identidad: Te represente como mujer en un videoclip musical” publicado en el año 2019 como proyecto de investigación de la

Licenciatura en Comunicacion e Informatica Educativa de la Universidad Tecnologica de Pereira por Yaritza Galvis Martínez, proyecto creado con el objetivo de analizar desde la perspectiva psicosocial de la cultura las representaciones sociales del concepto de mujer en el videoclip musical, delimitando aspectos como, la moda, las redes sociales, el consumismo y las tendencias, con el objetivo de relacionar estos conceptos desde la realidad social y el papel de la mujer en esta.

De modo qué para este análisis, se acogió un género musical como lo es el género urbano, ya que la mujer ha sido protagonista del arte, la publicidad y demás producciones culturales que la sitúan como un medio de atracción y recordación, en este caso de un videoclip musical; por lo que estas representaciones, son un de algún modo, una de las influencias para la construcción de identidad social.

El siguiente proyecto de investigación se encontró en el repositorio de la Universidad Tecnológica de Pereira, titulado “análisis desde la perspectiva de género de la serie televisiva los simpson” publicado en el año 2016 como proyecto de investigación de la Licenciatura en Comunicación e Informática Educativa de la Universidad Tecnológica de Pereira por Juan Pablo Franco Valencia, en este se expone que los contenidos televisivos ayudan a reforzar estereotipos sociales y de género, por lo que esta investigación hace un análisis del género en la serie los Simpsons ya que allí se encuentran roles estereotipados entre hombres y mujeres.

Marco Teórico

El presente marco teórico que fundamenta esta investigación facilitará al lector la comprensión de los diferentes conceptos para así tener una idea clara respecto al tema de investigación, en este se encuentran categorías y subcategorías relacionadas entre sí, por lo que este sirvió de gran ayuda para recolectar y documentar información y agregarle valor a las investigaciones existentes entorno al tema.

La siguiente categoría conceptual, acoge los arquetipos desde perspectivas del psicoanálisis de Freud y Jung, por lo que Jung se vale del término “inconsciente” para explicarnos esta teoría, es importante entonces acoger tanto los planteamiento de Freud como de Jung expuestos desde el psicoanálisis para comprender una categoría tan compleja como lo son los arquetipos.

Arquetipo

El término inconsciente colectivo se origina del término inconsciente, dos conceptos que fueron estudiados por los psicoanalistas Jung y Freud y en los que cada uno hace unas consideraciones diferentes, Jung (1970) expresa:

“He elegido la expresión “colectivo” porque este inconsciente no es de naturaleza individual sino universal, es decir, que en contraste con la psique individual tiene contenidos y modos de comportamiento que son, *cum grano salis*, los mismos en todas partes y en todos los individuos, en otras palabras es idéntico a sí mismo en todos los hombres” (p. 10).

Por lo que se entiende que, el inconsciente colectivo es un contenido social; por otro lado Freud (1898) expresa que los “impulsos inconscientes que el sueño revela, ¿no tienen, quizá, el valor de poderes reales en la vida anímica? ¿Qué importancia ética hemos de dar a

los deseos reprimidos, que así como crean sueños, pueden crear algún día otros productos?” (p. 515).

Desde la teoría arquetípica de Jung este inconsciente es superior, es un inconsciente colectivo, que da paso a lo que conocemos como arquetipo, contenidos percibidos a través de una mente colectiva que se manifiestan por medio de representaciones sociales o figuras simbólicas, engendrando así lo que conocemos como mitos o las llamadas manifestaciones psíquicas Jung (1970) manifiesta:

“Los mitos son ante todo manifestaciones psíquicas que reflejan la naturaleza del alma. Poco le importa al primitivo una explicación objetiva de las cosas que percibe; tiene, en cambio, una imperiosa necesidad o mejor dicho, su psique inconsciente, tiene un impulso invencible que lo lleva asimilar al acontecer psíquico esto es, que el curso del sol debe representar el destino de un dios o de un héroe” (p. 12).

Según estos planteamientos, se evidencia la naturaleza del hombre, en la búsqueda de lo misterioso, lo primitivo y lo elemental. Por lo que estas manifestaciones psíquicas, tienen un alma arquetípica que posee una intensa necesidad de asimilar, todas las experiencias sensoriales de forma objetiva e inconsciente, por medio de expresiones simbólicas entorno a lo místico; la luna, las estrellas, el sol, el mar, dios, todos estas imágenes son en sí un contenido arquetípico que todo humano ha heredado de sus ancestros y que se repite como un patrón de la naturaleza humana, pero a su vez “El arquetipo representa esencialmente un contenido inconsciente que al concientializar y ser percibido cambia de acuerdo con cada conciencia individual en que surge” (Jung, 1970, p. 11) es decir que el arquetipo al ser interpretado por percepciones diferentes cambia la forma en la que se concibe más no su naturaleza.

La siguiente categoría conceptual expone los estereotipos como una parte fundamental de esta investigación, por tal razón para abordar esta teoría, se tienen en cuenta subcategorías conceptuales como los prejuicios y cliché, conceptos claves analizados por los autores Ruth Amossy, Anne Herschberg y David Myers para explicar el origen social, cultural, psicológico y lingüístico del estereotipo.

Estereotipos, Prejuicios y Cliché

El cliché se originó en la literatura, se expresó por medio de la estilística o la forma de redactar, tal como lo mencionan Amossy y Herschberg (2001) “Hay un estilo prefabricado, un estilo banal, que usa todo el mundo, un estilo cliché cuyas expresiones neutras y gastadas sirven a todos...Con este estilo hay que escribir en la medida de lo posible” (p. 58) es entonces como la literatura dio origen al cliché e hizo que la forma de escribir se convirtiera en una moda y un convencionalismo social.

El estereotipo comparte con el cliché su origen, pero se enfatiza que a lo largo de los años el estereotipo y el cliché tienen propósitos diferentes pero con un sentido similar, por lo cual existe una correlación entre ambos de modo que “Un estereotipo es una creencia que no se da como hipótesis confirmada con pruebas, sino más bien considerada de manera entera o parcialmente equivocada, “cliché imágenes preconcebidas y cristalizadas, sumarias y tajantes de las cosas y de los seres” (Amossy y Herschberg, 2001, p. 32).

A partir de esta consideración la psicología social aborda conceptos como; el prejuicio, el estereotipo, y su relación, se manifiesta que; el estereotipo es una creencia u opinión que puede ser mala o buena, y el prejuicio es una creencia o actitud de carácter negativo y cargada emocionalmente como lo hacen notar Amossy y Herschberg (2001) “Así, el estereotipo aparece como una creencia, una opinión, una representación relativa a un grupo y sus miembros; mientras que el prejuicio designa la actitud adoptada hacia los miembros del

grupo en cuestión” (p. 39). por lo cual las nociones de imágenes que se forman en nuestra mente son generadas a través de interpretaciones socioculturales preconcebidas.

De manera que disciplinas como las ciencias sociales exponen que, los estereotipos son parte de la naturaleza de las sociedades y las culturas, de tal modo que no existe una sociedad o cultura que no tenga ideas preestablecidas o estereotipos, las concepciones que existen en una cultura, se han instaurado y se han naturalizado en el colectivo con el fin de categorizar grupos, desde pensamientos simplistas.

Así mismo Myers (2002) aclara “Recordemos que los estereotipos son generalizaciones sobre un grupo de personas y que pueden ser ciertos, falsos o excesivamente generalizados a partir de un fragmento de verdad” (p. 178), de acuerdo a este planteamiento los prejuicios se originan ya sea por complejos o por estereotipos, por lo que un estereotipo fácilmente puede convertirse en un prejuicio

De modo que el prejuicio existe cuando hay una subestimación o un juicio peyorativo sobre una persona o sobre un colectivo, ya que como humanos, se tiene la necesidad de estructurar y categorizar el mundo, por lo que fácilmente se tiende a hacer conjeturas sobre alguien para con esto intuir el pensamiento o comportamiento de un sujeto. De manera que los prejuicios también pueden crearse a partir de complejos emocionales como la frustración, el dolor o la tristeza, factores que influyen fuertemente en los juicios que hace una persona, por consiguiente Myers (2002) expresa que:

“Una persona que prejuzga puede sentir desagrado por quienes son diferentes a ella y comportarse de una manera discriminatoria, considerándolos ignorantes y peligrosos. Como muchas actitudes, el prejuicio es complejo y llega a incluir un componente de afecto condescendiente que sirve para mantener al objetivo en desventaja” (p. 175).

Por lo que factores como el estatus social, cultural o religioso influyen fuertemente en la creación de prejuicios ya que se hace una comparación entre las creencias, acciones y comportamientos con las de los demás.

La siguiente categoría conceptual propone al videojuego, como un medio que incorpora una narrativa y lenguaje audiovisual relativamente nuevo en comparación a medios como, el cine o la televisión, de manera que la autora aborda al videojuego desde perspectivas como la virtualidad, la simulación, el avatar y la etnografía virtual para aproximar al lector a las nuevas dinámicas de virtualidad existentes en el videojuego.

Videojuego

Es importante reconocer, que un estudio sobre videojuegos es de gran relevancia, para el ámbito académico; por lo cual al analizar el videojuego se descubre una gran carga semiótica, que se manifiesta por medio de características únicas como lo son la virtualidad y la simulación.

Los videojuegos, son dimensiones virtuales que confrontan al jugador con imágenes trastocadas de una realidad virtual, por lo que los videojuegos “No se limitan al acto de imaginar otras realidades o realidades paralelas, como ocurre en otras formas de juego. Los videojuegos como sistemas virtuales implican formas particulares de comprender el espacio, el tiempo, la proximidad y la agencia” (Cabra 2011 quien cita a Stone 1996, del número de p. 86 del último escrito) por lo que el videojuego no es irreal es actual, esta dimensión alterna de la realidad, propicia el manejo del espacio tiempo con dinámicas flexibles en las que es posible manipular este mundo virtual, el videojuego además de dar la posibilidad de alterar la virtualidad, otorga también la posibilidad de simular una entidad por lo que Cabra (2011) afirma que:

“El avatar o imagen virtual de un jugador no es una representación del sujeto que juega, sino que es una simulación, un desdoblamiento, y en últimas la emergencia de un cierto tipo de sujeto virtual, que aunque tenga semejanzas con el jugador tangible, es distinto, y hay que observarlo y comprenderlo de una manera independiente, y no como una representación de un sujeto que suponemos real” (p. 91).

En el videojuego no existen barreras ni limitaciones para esta entidad, ya que al desenvolverse en un mundo virtual no existe una amenaza inminente entre cuerpos como lo pudiera ser en la vida real. Lo virtual le otorga al videojuego un campo de posibilidades que hace de la experiencia de jugar algo impredecible pero a la vez emocionante; por lo cual el jugador al desenvolverse en un escenario interactivo adquiere unas nuevas formas de relacionarse con la imagen. En el videojuego el espectador es activo, y se le da el poder de interpretar un mundo y de interpretar el papel que se le otorga con un avatar o personaje.

La siguiente categoría conceptual aborda las representaciones sociales, investigadas desde disciplinas como, la psicología y la sociología, a partir de esta perspectiva se pueden comprender los diferentes fenómenos sociales tales como; la comunicación, la influencia de las ideologías en la creación del sentido común, las formas de pensar y de actuar en sociedad.

Representaciones Sociales

Para entender las representaciones sociales es necesario comprender que esta teoría se aborda desde la psicología social y su finalidad es la de investigar los fenómenos sociales, de modo que esta disciplina no tiende a considerar las nociones individuales de la realidad sino más bien a indagar las nociones colectivas y objetivas de la realidad social, de manera que este planteamiento se observa desde un concepto como lo es “el sentido común” es decir una forma de asumir, los valores, los pensamientos, la información y la comunicación dentro de un ambiente social o colectivo Moscovici (Citado por Mora, 2002) manifiesta que:

“La representación social, adquiere una funcionalidad reguladora de la interacción grupal, una relación global con los demás conocimientos del universo simbólico popular. Las figuras del núcleo de la representación son teñidas de significados que permiten utilizar a la representación como un sistema interpretativo que guía la conducta colectiva.” (p. 12).

Es decir que la percepción de realidad es influenciada por un sistema simbólico que permite abstraer recrear y conceptualizar una realidad concreta, que es asumida de manera objetiva, un esquema carente de ambigüedades que da la posibilidad de estructurar un sentido social; este sistema se establece por medio de diferentes dimensiones, como lo es la información, la cual se encarga de almacenar una serie de conocimientos, respecto a alguna situación de carácter social, que por lo general se atribuyen a pensamientos estereotipados, esta información a su vez, pasa por una organización o jerarquización una segunda dimensión que se entiende como, el campo de representación, y este se conforma dependiendo del contexto en el que se asimile esta información, en este sentido, la jerarquización depende de ideologías que influyen en la forma de asumir dicha información, estas formas de organización dan paso a cierto tipo de actitudes que pueden ser de carácter negativo o positivo, por lo que aquí se entiende como la posición del colectivo frente a la conformación de una representación social.

La siguiente categoría conceptual aborda, la ética y la moral desde una mirada filosófica, y comprende conceptos como la familia, la formación de valores a través de los códigos morales, que la sociedad impone, por lo que aquí, se confrontan las diferentes dimensiones de lo que es y de lo que debería ser la ética.

Ética

La moral se encuentra implícita en la naturaleza del ser humano, pues es partir de esta que se crea lo que conocemos como valores, normas y leyes, por lo que la moral se inculca desde la familia y la cultura, mientras que la ética es la que se encarga de tomar decisiones, por lo que allí influye la conciencia, el sentido de justicia y el carácter de una persona, según Cortina (2013) “Todos los seres humanos son más o menos altos o bajos, todos son morenos, rubios o pelirrojos, todos pesan más o menos, pero ninguno carece de estatura, volumen o color. Igual sucede con la ética” (p. 5) porque la ética no se inculca, se cultiva, y cada persona nace con predisposición hacia ella.

Cada persona tiene la disposición de actuar y tomar decisiones, cada elección nos hace mas o menos justos; la ética inspira reflexión e introspección es una forma de crear conductas con tendencia hacia el buen vivir, mientras que la moral, es genérica y no conoce la complejidad de las situaciones sociales, cada persona tiene la libertad de decidir si se inclina por la moral o por la ética al momento de tomar decisiones.

Como humanos tenemos la posibilidad de aprovechar al máximo capacidades como la inteligencia, las emociones, la intuición, la agudeza, la reflexión, la memoria y la imaginación, por lo que estas son “Facultades todas de las que no podemos deshacernos sin dejar de ser humanos. Igual le ocurre a nuestra capacidad moral, que podemos apostar por hacerla fecunda, por sacarle un buen rendimiento, o podemos dejarla como un terreno inculto” (Cortina, 2013, p.5) cada persona es responsable de crear una posición ante el mundo y de tomar sus propias decisiones ya es de su determinación dejar o no que otros decidan.

Metodología

El presente trabajo de investigación es de tipo experimental y descriptivo, ya que en este se realiza un análisis de los arquetipos y estereotipos en la semiótica del videojuego Grand theft Auto V, con el propósito de identificar, dichos elementos en la narrativa del videojuego, por lo que es necesario determinar lo que significa hacer una investigación de carácter cualitativo, en esta, el estudio del fenómeno, es un proceso realmente incierto por lo que investigar se convierte en un reto y en una constante revisión de los diferentes procesos, así pues Hernández (2006) define que “el proceso cualitativo es “en espiral” o circular, las etapas a realizar interactúan entre sí y no siguen una secuencia rigurosa” (p. 23) de modo que el paradigma cualitativo, pretende investigar y explicar, más no comprobar una hipótesis, su labor es la de analizar y experimentar para así interpretar un fenómeno o en otras palabras generar nuevas perspectivas.

Por tal razón esta investigación cualitativa recoge características propias de una investigación de carácter experimental ya que interpreta y expone la narrativa del videojuego Grand theft Auto V, de modo que se profundizará en la teoría y se interpretará las diferentes categorías para con esto dar paso a la experimentación, la observación y el análisis del videojuego, por tal razón los instrumentos que se abordan en este proyecto de investigación, son parte de la construcción de la ficha técnica de imágenes y los esquemas de diálogos que por medio del análisis de contenido, permitirá interpretar los procesos del lenguaje narrativo, y esquemas de diálogos del videojuego, de manera que la utilización y la recolección de imágenes y diálogos son recursos de gran importancia para abordar el análisis narrativo de este, logrando así determinar, si allí se encuentran o no, las categorías conceptuales que se han teorizado.

Objeto de Estudio

Grand theft Auto V, es un videojuego creado Dan Houser y dirigido por Steve Martin desarrollado por Rockstar North y lanzado el 17 de septiembre de 2013 por compañía Rockstar Games, es un videojuego clasificado por la ESRB (*Entertainment Software Rating Board*) el cual es un sistema estadounidense que se encarga de clasificar el contenido y asignarle una categoría, en el caso de GTA V es la categoría M, es decir para mayores 18 años; es el videojuego más consumido en la industria con más de 1000 millones de dólares en ventas, en tan solo tres días de lanzamiento. Aunque Grand theft Auto cuenta con muchas expansiones, GTA V es oficialmente la quinta entrega de la saga, por lo que esté específicamente es el objeto de estudio a investigar, es un videojuego de mundo abierto en que se le da la posibilidad al jugador de moverse libremente por el entorno virtual, por lo cual no hay barreras virtuales que lo limiten a seguir una narrativa lineal, GTA V se desarrolla en el mundo ficticio de los Santos haciendo alusión a la ciudad de los Ángeles California, en este mundo se cuenta la historia de los personajes Michael Townley, Trevor Philips y Franklin Clinton; la historia de estos gansters comienza nueve años antes, cuando Michael Twonley, Trevor Philips y Brad Snider, se encuentran robando un banco, todo parece ir bien, hasta que son perseguidos por la policía, es allí cuando Brand muere y Michael al parecer también, Trevor huye y poco tiempo después se da cuenta que Michael fingió su muerte para traicionarlos y vender la información del robo al FIB, con el propósito de cobrar una gran cantidad de dinero.

Michael entra a un programa de protección de testigos de la FIB y es trasladado a la ciudad de los Santos, cambiando su apellido por Michael de Santa, allí vive con su familia; mientras que Franklin se encuentra en la ciudad trabajando en un concesionario tratando de salir de una vida de pandillero, un día el hijo de Michael adquiere un auto pero se atrasa en las cuotas, por lo que, se le encarga a Franklin recuperar el auto y llevarlo al concesionario,

en el camino, Franklin, se ve confrontado por Michael que se encuentra dentro del auto, y obliga a Franklin a conducir hasta el concesionario, es allí cuando Michael ataca al jefe de Franklin amenazándolo de no volver a molestar a su familia, luego de este incidente Franklin se queda sin trabajo y Michael le ofrece que trabaje para él, por lo que juntos comienzan a robar bancos para pagar deudas; este robo es transmitido en las noticias y una noche Trevor se da cuenta que Michael está vivo por lo que se desplaza hasta la ciudad de los Santos para buscar a Michael y reclamar su traición, pero allí se reconcilian y Trevor termina haciendo parte de la organización al lado de Franklin y Michael.

Fases del Proceso Metodológico

El procedimiento por el cual se realizó este proyecto consta de las siguientes fases

Fase	Objetivo	Instrumento
Fase uno	<p>Identificar, la portada, los personajes principales y la historia del videojuego Grand theft Auto V por medio de los índices narrativos.</p> <p>Identificar los diálogos o palabras frecuentes en la narrativa del videojuego por medio de la síntesis de la información cualitativa</p>	<p>Observación participante 35 horas en 18 sesiones cada una de dos horas, tiempo en el que se identificará las categorías conceptuales en el videojuego.</p> <p>Ficha técnica de imágenes (capturas de pantalla) en las que se identificará rigurosamente, índices embrionarios, recurrentes, ambientales, tenues, accionales, objetuales, verbales, visual y kinésico en la narrativa del videojuego.</p> <p>Esquemas de diálogos</p>
Fase dos	<p>Caracterizar los arquetipos y estereotipos que expone el videojuego Grand theft Auto V, en contraste con la teoría, desde el análisis de la</p>	<p>Ficha técnica de imágenes o (capturas de pantalla) en las que se caracterizan las categorías conceptuales arquetipos y estereotipos.</p>

	imagen denotativa y la imagen sintáctica.	
Fase tres	<p>Establecer el análisis de los resultados expuestos en la metodología, en relación con los hallazgos dados en la caracterización.</p> <p>Establecer los arquetipos y estereotipos que desarrolla la narrativa del videojuego Grand theft Auto V en contraste con las categorías conceptuales expuestas en el marco teórico.</p>	<p>Evidenciar los resultados de los índices narrativos y el análisis de la información cualitativa, de igual forma analizar los hallazgos de la caracterización de los arquetipos y estereotipos</p> <p>Relacionar las diversas categorías conceptuales con los estereotipos y arquetipos que expone la narrativa del videojuego.</p> <p>Describir cómo se articulan las categorías conceptuales dentro de la narrativa del videojuego.</p> <p>Argumentar desde la teoría, cómo se desarrollarán los objetivos planteados con relación a la hipótesis inicial.</p>

- **Fase Uno:** De identificación se desarrollará en dos momentos:

Momento uno: Interactuar con el videojuego y realizar un seguimiento de la narrativa audiovisual del mismo.

Momento dos: Diseñar y adecuar un instrumento de observación.

Momento tres: Identificar los índices narrativos que expone el videojuego.

- **Fase dos:** De caracterización que comprende

Momento uno: Realizar las fichas técnicas necesarias para la caracterización.

Momento dos: Seleccionar las imágenes que servirán para el análisis.

Momento tres: Caracterizar los estereotipos y arquetipos contenidos tanto en las imágenes como en los diálogos.

- **Fase tres:** En donde se establece la construcción del análisis partir de las categorías conceptuales

Momento uno: Evidenciar los resultados del análisis en la caracterización metodológica de las categorías conceptuales arquetipo y estereotipo.

Momento dos: Describir cómo se articulan las categorías conceptuales con los arquetipos y estereotipos observados en la narrativa del videojuego.

Momento tres: Argumentar los objetivos en relación con la hipótesis inicial.

Capítulo III

Índices Narrativos

El análisis de los índices de un relato o de una historia son de gran importancia para comprender una narración ya sea escrita o audiovisual, por lo que comprender los índices narrativos es poder comprender la esencia de la historia y esto implica poder distinguir las diferentes estructuras con las que se crea una historia, es decir como esta conformado el guión sí es lineal o discontinuo, si los índices transcurren de manera cronológica o por el contrario asincrónica, cuando los índices transcurren de manera lineal por lo general quiere decir que en la historia hay un punto de inicio, un desarrollo, un clímax y un cierre, en esta estructura se muestran los personajes que son ubicados en un contexto, por lo general en este tipo de narración, se toma un tiempo para elaborar y construir el carácter y la psicología de los personajes así como también se intenta crear un vínculo con el espectador, en este tipo de historia los índices pueden revelarse con mayor facilidad, por lo que el final casi siempre es legible, mientras que en el relato asincrónico ocurren una serie de elementos que deben ser descifrados, como por ejemplo la reordenación de la estructura que casi siempre es confusa, en este tipo de narración se reta al espectador a analizar y reflexionar sobre las diferentes

lapsos de tiempo en donde ocurrieron los hechos más confusos, aquí los índices se ven transgredidos por el tiempo y el desenlace puede ser parte de la asimilación del espectador en la reconstrucción de la historia, de modo que Argüello (2014) señala que en un relato existen distintos índices como:

Índices Tenues

“Son índices aparentemente insignificantes o poco notables dentro de cualquier narración. En realidad, se caracterizan por ser casi invisibles o imperceptibles, por lo cual exigen de una observación y/o percepción fina y aguda. Dan informaciones sutiles y muy discretas de los personajes: psicología, estatus, ideología, carga biográfica, dadas en descripciones de vestuario, de objetos (acompañantes vestuario) en la gestualidad, en ciertas acciones” (Argüello, 2014, pp. 33).

Índices Embrionarios

“Se dan cuando al principio del relato se presenta un detalle (explícito o discreto) para luego integrarse y madurar más adelante en su correlato. El ejemplo del loro en el cuento de Flaubert, citado por Barthes pertenece a esta clase de índices. Chejov hablaba de que sí al comienzo el narrador describe un clavo, más adelante el protagonista lo utilizara para colgarse de él.” (Argüello, 2014, pp. 36).

Índices Recurrentes

“Los motivos arquetípicos, y muchos otros de consistencia menos verbal pero recurrente en la producción discursiva, constituyen a un repertorio temático al que se atienen todos los narradores... motivos arquetípicos, motivos tradicionales, motivos de experiencia común, constituyen los módulos con los que se construye cualquier estructura narrativa.” (Argüello, 2014, pp. 39).

Índices Ambientales

“Tienen que ver con las atmósferas en una narración. La escritora sureña Eudora Welty dice, refiriéndose a los espacios en las narrativas, que ellos “tienen atmósfera y temperatura: cambios de luz, estaciones, cualidades a las que el hombre responde espontáneamente” (Argüello, 2014, pp. 44).

Índices Verbales

“Lo que diga un personaje puede ser premonición de lo que pasará después. Hay que decir que los verbales en literatura tendrán que ver solamente con los diálogos, las conversaciones de los personajes en donde subyacen ideologías, gustos, formas de pensar o pistas importantes para la trama de cualquier historia. Mientras que en las narrativas audiovisuales, además de los diálogos o conversaciones son índices verbales cualquier manifestación de expresión lingüística.” (Argüello, 2014, pp. 45).

Índices Objetuales

“Énfasis en cualquier objeto que lleve o sea de posesión del personaje o pertenezca al marco espacial. Es lo que se puede observar en la forma como Scorsesse ilustra ciertas prácticas sociales a través de los objetos en su película “la edad de la inocencia” (Argüello, 2014, pp. 46).

Índices Visuales

“Pertenece a esta clase de índices, en el caso de las narrativas audiovisuales, las fotos, los cuadros, los tatuajes, afiches, el color, la iluminación, los filtros, e incluso lo que estén presentando en un televisor que puede ser casual, pero sí un director de cine lo enfoca, por ejemplo, es con alguna intención significativa.” (Argüello, 2014, pp. 46).

Índices Sonoros

“Es importante decir que tantos los objetuales, los ambientales y sonoros (y en algunos casos los icónicos), nos ofrecen una semántica profunda y completa sobre la atmósfera de una narración, un aspecto estético de suprema importancia, pues siendo estructuralmente, en su primer momento (semiótico), un aspecto descriptivo comporta la relación armónica entre clima objetos, sonidos, tonos visuales y que refuerzan aspectos, sociológicos (ambiente político, violencias); psicológicos (melancolías, tristezas, miedo, terror); aspectos religiosos o antropológicos (animismo o antropomorfismo).” (Argüello, 2014, pp. 48).

Índices Rituales

“En este sentido semiótico un ritual es un acto que se repite y cuyos signos y símbolos son casi programados y por lo tanto coherentes. Existen rituales tanto sagrados como profanos, una celebración religiosa, una misa, un bautismo... pertenece al primer caso, el acto de comer en grupo con carácter de celebración, o acto social, pertenecen a los segundos.” (Argüello, 2014, pp. 49).

Índices Kinésicos

“No hay duda de que el lenguaje del cuerpo nos da señales, pistas indicios de actitudes fundamentales, mucho más si nos damos cuenta de que el cine depende en gran medida del lenguaje corporal de los personajes.”(Argüello, 2014, pp. 49).



Índices Falsos

“Un caso curioso es el de los índices falsos a los Barthes llamó “despistadores”. Dentro del nivel del relato podemos encontrar índices que entusiasman al receptor, pero que después se burlan de él; son los casos de las historias policiacas, o de manipulación narrativa, de los libros o de las películas de suspenso como *psicosis* o de la ventana indiscreta de Hitchcock.” (Argüello, 2014, pp. 50).


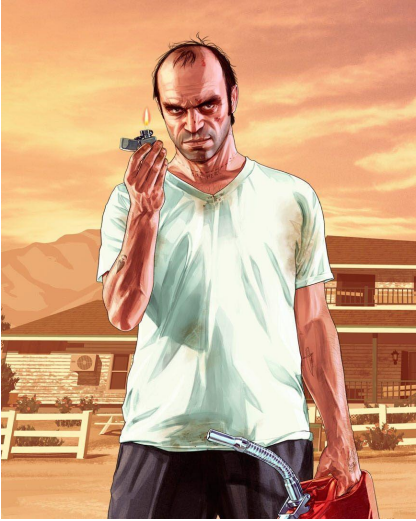
Esto ocurre en relatos cinematográficos y literarios, ¿pero que pasa en el videojuego?, el videojuego conserva elementos recurrentes en la narrativa del cine, como por ejemplo personajes, narrador y diálogos, en los videojuegos también se presenta una narración de forma lineal o discontinua esto dependiendo del género por lo que es común encontrar juegos de plataforma y aventura como Mario Bros, Sonic y Tomb Raider en los cuales existe una historia lineal, está por supuesto es mucho menos complicada que una historia de cine o literaria, por lo general son historias demasiado simples en donde la atención se centra en las mecánicas del juego es decir en su jugabilidad o lo entretenido que logre ser, por el contrario existen géneros como acción, rpg, jrpg, *survival horror* que logran tener un relato mucho más elaborado, en el caso de Grand theft Auto V es un videojuego de acción que reúne elementos dramáticos, un relato con el que el jugador se logra identificar por medio de los personajes principales para con esto apropiarse de la historia influyendo en el desenlace de esta, después de todo se podría decir entonces que Grand theft Auto V tiene una narrativa lineal desarrollada en un mundo abierto, en el que se puede elegir hacer la historia o simplemente explorar y divagar por el extenso mundo de GTA V, si se decide experimentar la historia, se podrá reflexionar sobre los índices que existen en el relato, es decir que se tendrá la oportunidad de descubrir los vínculos entre los personajes, para finalmente influir en el desenlace de la historia, en definitiva Grand theft Auto V como muchos otros videojuegos

tiene cinemáticas que ayudan a descubrir la cronología de la historia y sus diferentes giros argumentales, una estructura que mezcla diferentes lenguajes propios del cine junto con las mecánicas y las gráficas del videojuego.

Ficha Técnica o Instrumento de Recoleccion de imagenes
Análisis de los índices narrativos que expone el videojuego Grand theft Auto V
Universidad Tecnológica de Pereira Licenciatura en Comunicación e Informática educativa
Ficha de Catalogación
Fecha:29/04/2021
Objetivo: Identificar los índices narrativos que expone el videojuego GTA V
Observadores: Jessika Quiceno Achiardy y Luigi Gómez Sánchez
Objeto de análisis: Grand theft Auto V
Tiempo de duración del videojuego: 35 horas
Descripción: En esta ficha se identificarán los índices narrativos propuestos por el docente Rodrigo Argüello Guzmán autor del libro “El lector como cazador de sentidos” en donde se expone la estructura de un relato ya sea de carácter escrito o audiovisual.

	 <p data-bbox="815 819 914 846">Imagen 1</p>
Nombre	Michael de Santa o Michael Townley
Edad	45 años
Papel	Ex ladrón de bancos actualmente retirado hace parte de un programa informal de protección a testigos de la FIB, vive en su mansión con su esposa Amanda y sus hijos Tracey y James.
Índice Embrionario	<p>Michael es el personaje principal de la historia de GTA V, ya que en la narración de la historia se dejan ver aspectos muy humanos y realistas del personaje, Michael es un padre de familia con dos hijos y una esposa, desde el inicio de la historia hay indicios por parte de Michael de querer dejar su vida criminal para dedicarse a su familia y mejorar las relación con ellos.</p> <p>Su hijo James o Jimmy es el integrante de la familia con más participación en la historia, ya que sí Jimmy no le hubiese comprado el auto a Simeon Yetarian, dueño del concesionario donde trabaja Franklin y Lamar, Michael nunca hubiese conocido a Franklin.</p> <p>Así mismo, sí su esposa Amanda no lo hubiese engañado con el entrenador de tenis, Michael no le hubiese destruido la casa a Madrazo por error, y por consiguiente no habría iniciado el robo de la joyería para salvar la deuda, que es la razón por la que se reencuentra con Trevor.</p>
Índice Tenue	Las misiones en el videojuego, están marcadas con un color correspondiente al personaje, por lo que cada personaje tiene un color que lo caracteriza.

	<p>En el caso de Michael es el azul, este indica que es un personaje melancólico ya que sufre constantemente por sus acciones, además indica que es un personaje frío poco expresivo, serio y calculador, pero a su vez indica que es un líder y que es el protagonista de la historia.</p> <p>Michael vive en una lujosa mansión en <i>Rockford Hills</i>, un lujoso sector en donde viven las personas con más poder de la ciudad de Los Santos, en una de las sesiones con el psicólogo, Michael da indicios de que él aprovechó las oportunidades que le dio la vida (robos, homicidios etc) para así obtener poder y ser exitoso. En estas sesiones se deja ver que Michael sufre un trastorno de doble personalidad, que define su comportamiento en el transcurso de la historia, lo que quiere decir que puede ser un criminal, y a su vez arrepentirse de sus actos, tanto así que busca la ayuda de un profesional para poder superarlo.</p>
Índice Accional	<p>En el transcurso de la historia se deja ver que Michael es un personaje, manipulador y egoísta, ya que se vale de sus amigos para solucionar sus problemas sin importar las repercusiones de sus actos en sus amigos, un ejemplo claro es que Michael se aprovecha la inestabilidad mental de Trevor para que lo ayude en sus acciones delictivas, así mismo manipula a Franklin y se aprovecha de que es un joven buscando oportunidades; Michael en la sesiones reconoce que es un egoísta y un hipócrita pero no hace nada para cambiarlo.</p> <p>Michael justifica sus malas acciones, diciendo que todo lo que hace es por su familia, pero es claro que Michael es una persona egoísta, ya que solo los extraña cuando están ausentes pero no busca pasar tiempo con ellos.</p> <p>Michael busca tranquilidad por esto va al psicólogo pero a su vez busca inestabilidad, adrenalina, riesgos una vida delictiva.</p>
Índice Ritual	<p>Su constante necesidad de paz mental lo ha llevado a la búsqueda de ayuda profesional, por lo que los encuentros con su psicólogo son un ritual para Michael, él expresa que las sesiones no están funcionando, pero aún así no deja de asistir.</p>

	 <p data-bbox="874 768 975 797">Imagen 2</p>
Nombre	Trevor Philips
Edad	40 años
Papel	<p>Es un adicto consumidor de drogas, vive en <i>Sandy Shores</i> un estado ubicado en el estado de San Andreas. allí vive solo en un remolque, Trevor es un ex piloto militar que por mucho tiempo delinquiró junto a Michael Townley antes de que su nombre cambiará a Michael de Santa, Trevor es propietario de una pequeña empresa llamada industrias Trevor Philips que está dedicada a la compra y venta de drogas y armas, allí tiene dos amigos cercanos que son Ronald Jakowski y Wade Hebert que hacen parte de la organización.</p>
Índice Embrionario	<p>Sí Trevor, no hubiese encendido el televisor, no se habría enterado del robo a la joyería y no habría sospechado del <i>modus operandi</i> que sólo Michael podría efectuar en sus robos.</p> <p>Sí Michael no hubiese involucrado a Trevor en una de sus misiones con él narcotraficante Martin Madrazo, Trevor no hubiese conocido a Patricia la esposa de Madrazo y no se hubiese enamorado de ella, este índice muestra la ambivalencia de este personaje, ya que en el transcurso de la historia se muestra como un personaje insensible e incapaz de enamorarse.</p> <p>Si Trevor no se hubiese reencontrado con Michael, no hubiese sospechado sobre la muerte de Brad, un buen amigo del pasado quien los acompañó, en el robo al banco de <i>Ludendorff</i> en donde supuestamente Michael había muerto.</p>

Índice Tenue	<p>Las misiones en el videojuego, están marcadas con un color correspondiente al personaje, por lo que cada personaje tiene un color que lo caracteriza.</p> <p>En el caso de Trevor es el naranja, este señala que es un personaje divertido pero a la vez irreverente y rebelde, al cual le encanta los conflictos y la violencia.</p> <p>Trevor Philips vive en <i>Sandy Shores</i>, un sector marginado en donde viven paletos (campesinos) en cabañas y chozas, Trevor ha expresado que no le interesa como se ve, por esta razón siempre está sucio y desordenado, esto a causa de ser un drogadicto; un personaje con un historial difícil ya que su infancia estuvo llena de abusos de desinterés y con ausencia de afecto, él expresa en diferentes ocasiones como ha sido su vida desde la niñez, con episodios de ira, impulsividad y agresividad a causa del rechazo de sus padres que lo abandonaron; el maltrato infantil del cual fue víctima originó los trastornos de Trevor que le impiden adaptarse a una sociedad, es un personaje, imponente, vengativo, psicópata, homicida, impredecible e impulsivo.</p>
Índice Acción	<p>Aunque Trevor es hostil y arrogante es honesto y no es hipócrita, Trevor es un amigo incondicional, ya que siempre muestra un afecto sincero hacia Michael, es un personaje demasiado impulsivo que se ofende cuando se burlan de él y un ejemplo de esto es cuando tropieza en frente de Franklin, este se burla y Trevor reacciona de una forma violenta.</p> <p>Trevor en al inicio de la historia, en el robo del banco, se negó a abandonar a Michael a quien le habían disparado en el prólogo, Trevor es un personaje leal que defiende a sus amigos de cualquier manera; en el actuar de Trevor siempre se verá una gran dualidad.</p> <p>Aunque Trevor es un personaje líder, en la historia se evidencia que Michael se aprovecha de su inestabilidad y necesidad afectiva para controlarlo.</p>
Índice Verbal	<p>«Mientras más grande es el arma, más cobarde es el que la sostiene.»</p> <p>Expresando que él no es ese tipo de persona, porque no necesita intimidar o amenazar con armas ya que su presencia es una amenaza.</p> <p>Trevor constantemente dice comentarios de violencia sexual para mostrar su dominio e incomodar.</p> <p>Trevor utiliza palabras fuertes y a veces soeces para demostrar su admiración por las personas.</p>



Imagen 3

Nombre	Franklin Cliton
Edad	25 años
Papel	Franklin Cliton es un joven estafador, que vivió en <i>South Los Santos</i> , junto a su tía Denise Clinton, es uno de los miembros más importantes de la pandilla de los <i>Families</i> , además trabajó en un concesionario junto a su mejor amigo Lamar Davis en donde conoció a Michael de Santa.
Índice Embrionario	<p>Sí James de Santa no se hubiese atrasado con los pagos del auto, Simeon el jefe de Franklin, no le hubiese encargado a Franklin recuperar la camioneta en la mansión de Michael, por lo que Michael no se hubiese infiltrado y no habría obligado a Franklin a estrellar el concesionario por lo que Franklin jamás hubiese perdido su trabajo y nunca le hubiese pedido trabajo a Michael.</p> <p>Sí Michael no hubiese involucrado a Franklin en la misión (me enfrenté a la ley), Franklin jamás habría conocido a Devin y él jamás habría ido a la mansión de Franklin a encargarle que matara a Michael.</p>
Índice Tenue	Las misiones en el videojuego, están marcadas con un color correspondiente al personaje, por lo que cada personaje tiene un color que lo caracteriza.

	<p>Franklin es representado con el verde esto da indicios de que Franklin es un personaje en busca del crecimiento, un personaje que haría lo que fuera por conseguir dinero, un joven que tiene la esperanza de obtener poder, todo esto da indicios de que Franklin es un personaje ambicioso.</p> <p>Franklin vivió en <i>South Los Santos</i>, una zona marginada de ciudadanos afroamericanos de la ciudad, allí hizo parte de la pandilla los Families, en donde sostuvo negocios ilícitos con drogas y armas; luego de conocer a Michael juntó dinero suficiente para comprar una mansión en <i>Vinewood</i> una zona lujosa y privada de la ciudad de los Santos, Franklin es un joven rebelde, quien fue criado por sus abuelos, desde la adolescencia se vió involucrado en el mundo delictivo y al ser un adolescente desadaptado y rebelde jamás asistió a la escuela, al perder a sus abuelos, su tía Denise se muda a vivir con él, y Franklin junto a sus amigos Lamar Davis y Tanisha Jackson cometen delitos menores, durante mucho tiempo continuó delinquiendo pero fue condenado a prisión, tras cumplir su condena decide dejar su vida de pandillero, para conseguir un trabajo en un concesionario y subsistir “honestamente” ya que él ayuda a su jefe a venderlos para luego robarlos, es claro que la naturaleza de Franklin siempre ha sido delinquir, por lo que sus ambiciones lo ha llevado a obtener poder; este “estatus” se lo ha ganado gracias a su perseverancia y ambición, Franklin es un personaje comprometido tanto así, que puede ser un personaje muy manipulable, en muchas ocasiones se dan indicios de que es un personaje poco autónomo, el cual sin reparo alguno obedece.</p>
Índice Accional	<p>Aunque la historia de Franklin no tiene tanto desarrollo en la narrativa de GTA V, es un personaje importante para el desenlace de las misiones, ya que participa tanto en las misiones principales como en las secundarias, es decir que hace presencia en las tareas del grupo, pero también es el personaje con más participación en las misiones secundarias de cada personaje, por lo que siempre se ve a Franklin ayudando a Michael, a Trevor, Lamar o Devin, de modo que se podría deducir que las ayudas de Franklin en la historia son muy importantes para el bienestar de cada personaje.</p> <p>En el transcurso de la historia, se ve a Franklin como un personaje secundario, y aunque hace parte del grupo, él nunca toma decisiones o da ideas, solo obedece órdenes, pero es hasta el final de la historia que se nota un gran cambio en la participación del personaje, ya que pasa a ser el personaje más importante para el desenlace de la</p>

	historia de GTA V, puesto que tiene la responsabilidad de elegir su destino y el de sus amigos.
--	-------------------------------------------------------------------------------------------------

Personajes Secundarios

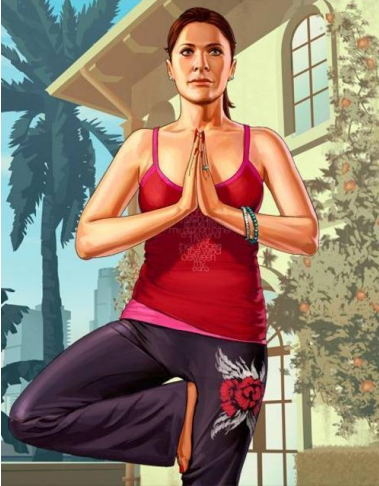

 <p>Imagen 2</p>	<p>Amanda de Santa o Amanda Townley esposa de Michael</p>
 <p>Imagen 5</p>	<p>Tracey de Santa o Tracey Townley hija de Michael y Amanda</p>



Imagen 6

James “Jimmy” de Santa o James Townley hijo de Amanda y Michael



Imagen 7

Lamar Davis o LD mejor amigo de Franklin Clinton e integrante de los Families



Imagen 8

Harold "Stretch" Joseph miembro de la banda los Families y amigo de Lamar Davis

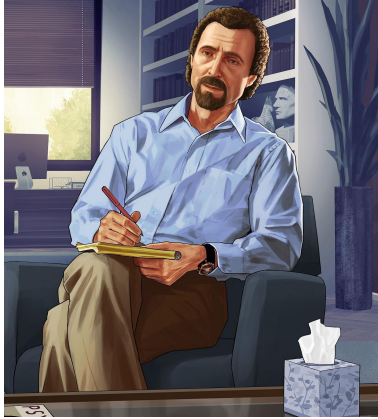


Imagen 9

Dr. Isiah Friedlander psicólogo personal
de Michael de Santa



Imagen 10

Ronald Jakowski "Ron" vecino y amigo
de Trevor Philips e integrante de
Industrias Trevor Philips



Imagen 11

Wade Hebert amigo de Trevor e
integrante de Industrias Trevor Philips



Imagen 12

Lester "Lest" Crest viejo amigo de Michael, considerado la mente maestra detrás de los atracos liderados por Michael

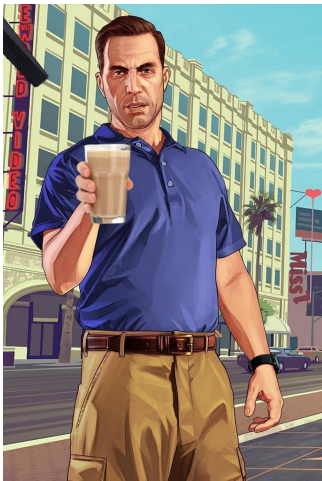


Imagen 13

Steve Haines es un policía federal corrupto que trabaja para el FIB (Oficina federal de investigaciones) y es uno de los principales antagonistas del videojuego.



Imagen 14

Dave Norton es un agente corrupto del FIB (Oficina federal de investigaciones) colega de Steve Haines y amigo de Michael de Santa.



Imagen 15

Martin Madrazo es un narcotraficante acusado de ser líder de un cartel de drogas mexicano, está casado con Patricia Madrazo.



Imagen 16

Wei Cheng es un empresario líder de la triada de Los Santos y uno de los antagonistas secundarios de la historia



Devin Weston es un empresario multimillonario socio de la consultoría de seguridad *Merryweather* (organización militar privada) y uno de los principales antagonistas del videojuego.

Imagen 17



Imagen 18

D es un miembro de la banda los *ballas* y uno de los antagonistas secundarios de la historia



Imagen 19

Simeon Yetarian es un empresario dueño del concesionario *Premium Deluxe Motorsport*, jefe de Franklin Clinton y Lamar Davis



Imagen 20

Jonathan "Johnny" Klebitz miembro y líder de la banda de moteros *Lost*



Imagen 21

Patricia Madrazo esposa del narcotraficante Martin Madrazo.

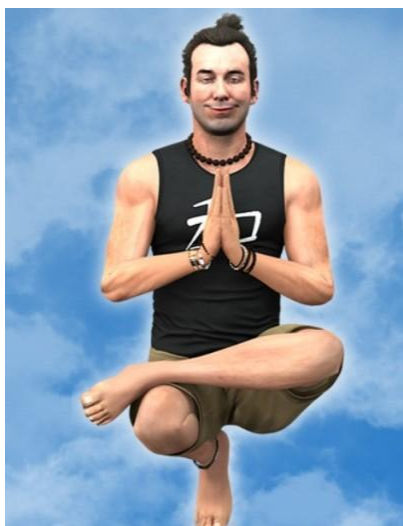


Imagen 22

Fabien LaRouche es profesor de yoga de Amanda de Santa



Imagen 23

Kyle Chavis es instructor de tenis de Amanda de Santa.

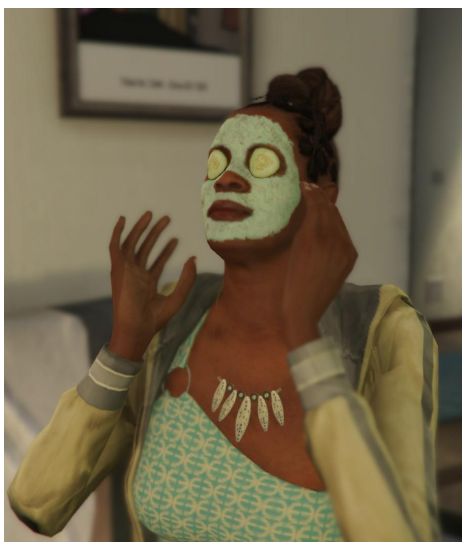


Imagen 24

Denise Clinton personaje secundario tia de Franklin Clinton



Imagen 25

Ashley Butler es una de las integrantes de la banda de *lost* novia de Jonathan "Johnny" Klebitz y amante de Trevor Philips

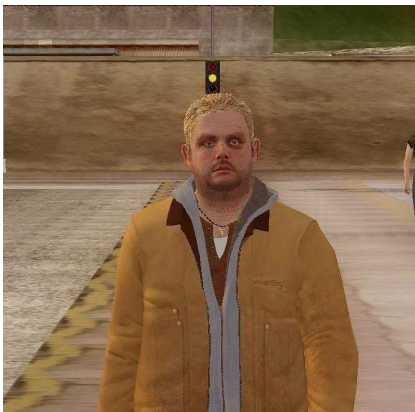



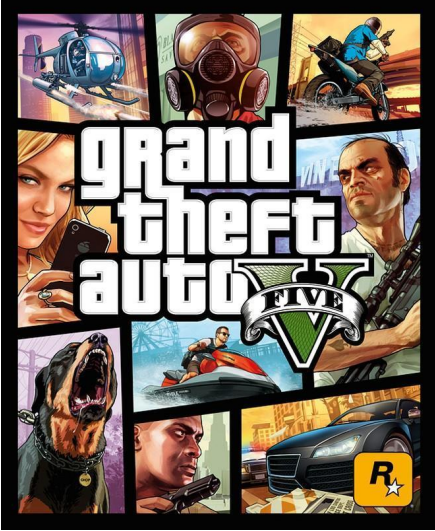
Imagen 26



Bradley Snider es un personaje con poco desarrollo en la historia y uno de los mejores amigos de Trevor Philips





Imagen 27

Perro Rottweiler mascota de Lamar Davis y Franklin Clinton



	
Imagen	28
Portada del Videojuego	<p>En esta composición gráfica, se encuentra la tipografía del videojuego como un elemento central y protagonista, que a su vez entra en sintonía con los demás objetos y personajes que caracterizan el mundo del juego, esta portada tipo <i>collages</i> revela indicios de lo que es el videojuego.</p>
Índices Recurrentes	<p><i>Rockstar games</i> tiene una estética recurrente en la composición de la imagen, que le ha otorgado a la saga una identidad visual, por lo que en esta portada se han utilizado recursos gráficos que se han visto representadas en entregas anteriores.</p>
Índices Tenues	<p>En esta portada se encuentra información sobre el mundo y los personajes del videojuego, por lo que se puede deducir, una ideología capitalista, una psicología sobre el poder y un estatus social por medio de la corrupción y la violencia.</p>
Índices Kinésicos	<p>Cada elemento o personaje de la portada da indicios sobre la historia del videojuego, según esto podría tratarse de un juego frenético de carácter bélico.</p>
Índices Objetuales	<p>Se puede apreciar que varios objetos son protagonistas de la portada, ya sean elementos que poseen los personajes tales como armas o celulares, autos, o todo tipo de vehículos como (motocicletas, helicópteros, jet ski) objetos que son importantes en la narrativa del videojuego.</p>
Índices Visuales	<p>Esta portada tiene una paleta de tonos cálidos y fríos, pero con una particularidad, toda la composición de la imagen maneja colores saturados; entre estos, hay unos predominantes como (naranja, verde, azul).</p>



	
Imagen	29
Misión: Atraco al Banco	<p>Esta imagen hace parte de las primeras escenas del videojuego, luego de que un grupo de ladrones entre ellos Trevor y Michael, asaltaran el banco de <i>Ludendorff</i>. Al intentar huir, Brad un integrante del grupo es herido y muere, Michael al intentar ayudarlo recibe otro disparo en el pecho, cayendo al suelo; en su "agonía", Michael le dice a Trevor que se largue, a lo que este se niega. Sin embargo, Michael pierde la conciencia, y por esto, Trevor enfurece y con un rifle en mano comienza a liberar un sangriento tiroteo hacia la policía, pero por suerte logra escapar del lugar.</p> <p>La escena cambia de lugar hacia el cementerio, en donde se encuentra el funeral de Michael Townley, en esta imagen Michael observa su propio funeral ya que todo fue un plan y él hacía parte de un programa informal de protección a testigos de la FIB, traicionando a sus amigos.</p>
Índice Embrionario	Esta escena, da indicios de la traición de Michael hacia sus amigos, (Brand y Trevor) esta escena es trascendental en la historia de GTA V.
Índice Recurrente	Esta primera misión, (atraco al banco) refuerza lo que se había visto en la portada, es un juego bélico, aparecen armas, personajes encubiertos, tal como se apreció en la imagen anterior.
Índice Ambiental	Claramente esta escena se desarrolla en invierno, por lo que la atmósfera es fría, hay neblina y la imagen es de un tono azul, una imagen así, da indicios de un asunto misterioso.
Índice Accional	Los personajes comienzan su recorrido por la historia de una manera frenética; iniciar con un asalto y una traición dice mucho sobre la psicología de los personajes, y la

	intención de la historia; se podría entonces relacionar la nieve con el carácter de los personajes fríos y calculadores.
--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------


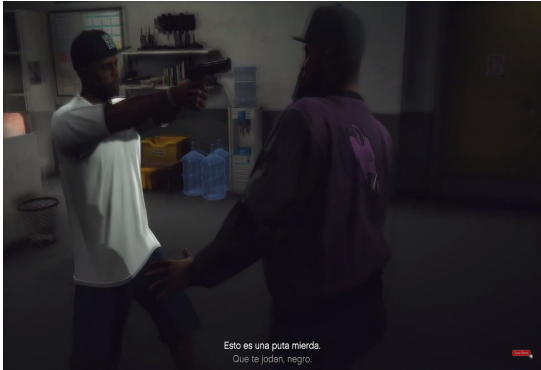
	
Imagen	30
Misión: Franklin y Lamar	<p>La misión inicia con Michael de Santa hablando con el Dr Isiah Friedlander en su residencia en donde tienen una pequeña conversación y hablan sobre el hijo de Michael. Él expresa que su hijo, la pasa jugando un videojuego (lo cual le molesta) y fumando marihuana, también le cuenta sobre su vida (Robos a gran escala, ha sido un delincuente dedicado al tráfico de drogas.) él doctor le comunica que esos no son logros.</p> <p>De repente Michael se levanta enojado y comienza a hablarle más fuerte sobre su vida a él doctor, mientras él le dice: Oh, vaya se ha acabado el tiempo... Michael le responde diciendo: No creo que esto esté funcionando, pero el Dr le dice que es parte vital del proceso.</p>
Índice Embrionario	Esta visita al psicólogo tiene un motivo. el cual aún no se sabe, por lo que esta escena podría servir para atar cabos.
Índice Tenue	Teniendo en cuenta el lugar donde se encuentra el personaje, se puede ver que la oficina se localiza en un área de estrato social alto, el vestuario del personaje confirma esta hipótesis, un indicio importante de la carga biográfica de Michael.
Índice Accional	Por la forma en la que el personaje inicia en la historia, tomando la decisión de ir al psicólogo, se puede deducir que tiene algunas dificultades.
Índice Verbal	“Yo no he tenido los privilegios que tiene ese chico”

	Con esta frase Michael se refiere a su hijo, indicio importante sobre sus conflictos personales.
Índice Kinésicos	La pose en la que se encuentra el personaje “señalando afuera” indicando que es allá donde se encuentra sus problemas o sus preocupaciones



	
Imagen	31
Misión: Franklin y Lamar	<p>Al salir Michael de su cita con el psicólogo, se cruza con el segundo personaje de la historia, Franklin y su amigo Lamar, preguntan a Michael si ha visto una residencia de un tipo llamado "Bertolt", al principio Michael no responde ya que está pensativo pero luego se retracta, y dice que es en las escaleras amarillas.</p> <p>Franklin y Lamar llegan hacia la residencia y de repente empieza la misión, Franklin sigue a Lamar hasta los vehículos en las residencias de <i>Pacific Bluffs</i>. En esta misión hay una elección, de un Vehículo, un <i>9F Cabrio</i> de color blanco y un <i>Rapid GT Cabrio</i> de color rojo, el jugador puede (se puede elegir cualquiera)</p>
Índice Recurrente	En esta escena se repite nuevamente la intención de la portada, la de darle importancia al robo de autos, ya que esta es la premisa del videojuego.
Índice Accional	Franklin se presenta en la historia como un delincuente, por medio de una acción delictiva, esto da algunos indicios de quién es este personaje.
Índice Objetual	Énfasis en el auto, en los vehículos, estos objetos son de gran importancia en la narración y da indicios de la intención del videojuego.

	
Imagen	32
Misión: Chop	<p>Franklin llega a su casa e intenta ingresar a la vivienda, pero cuando está a punto de entrar llega Lamar junto con Chop, y LD le dice que lo acompañe a recoger unas cosas. Mientras caminan hacia el vehículo, Franklin le pregunta qué es lo que harán y Lamar le dice que secuestraran a D, un gangster de los Ballas. Franklin le dice a Lamar que habían quedado que no se vengarían más de la banda rival y además lo único que él quiere hacer es dinero. Pero Lamar dice que eso es lo que van hacer y que es un secuestro bien sencillo ya que nadie tiene que disparar a nadie, Franklin acepta, después de haber llegado a su destino, caminan hacia un callejón, donde D se encuentra charlando con una prostituta. Antes de entrar, Franklin y Lamar cubren sus rostros. D los descubre e inicia una conversación hostil. Lamar finalmente saca su pistola y apunta a D, el cuál se asusta y empieza a huir en su motocicleta, casi golpeando a los dos en el proceso. Franklin y Lamar rápidamente van a la camioneta y comienzan a perseguir a D.</p> <p>Después de meterse por un callejón, D choca con un autobús, arrojándolo fuera de la motocicleta. Luego huye a través de una terminal de autobuses de la ciudad. Franklin es obligado por Lamar a perseguirlo y le dice que se lleve a Chop.</p> <p>Chop logra dar con D. Él salta y sale corriendo de nuevo, pero Franklin envía a Chop a perseguirlo. Después de una corta persecución Chop logra morder a D, lo que le obliga a caer y rendirse.</p> <p>Lamar procede a llamar a los ballas para pedir un rescate, sin embargo olvidó que el celular de D está siendo rastreado por la policía y Franklin le dice que pare, pero Lamar aun sigue hablando hasta terminar la llamada. Franklin se enoja debido a que la policía llegara en cualquier momento y no tienen más opción que liberar a D</p>
Índice Embrionario	Esta escena da algunos indicios de los conflictos entre



	bandas que existen en la Ciudad de los Santos, el personaje que está siendo secuestrado es integrante de una de las pandillas más poderosas de la Ciudad.
Índice Ambiental	Esta imagen se desarrolla cerca a la vías del tren, un lugar solitario y poco transitado, un lugar común para este tipo de escenas.
Índice Accional	La decisión que toma Franklin es influenciada por su amigo LD, para secuestrar a D esto da indicios de que Franklin podría ser un personaje poco autónomo.
Índice Kinésicos	La posición que tiene Franklin sobre D, es de dominio, este dominio es de un miembro de una banda sobre otra así que de alguna forma representa un triunfo.



	
Imagen	33
Misión: Stretch el Largo	<p>Franklin se encuentra con Lamar y un miembro de la banda Families recién salido de la cárcel, Stretch. Franklin se va de la casa, saludando a Lamar, pero ignora a Stretch, cosa que lo irrita, Stretch le dice a Franklin que le tenga un poco de respeto. Franklin, en tono irónico, se burla de Stretch, después de decirle que ha robado a su novia y ha asaltado a su madre, Stretch le replica diciéndole que han pasado años.</p> <p>Luego de un rato discutiendo, Lamar le dice a Franklin que hay que moverse y luego le pregunta si él puede conducir para ir a recoger una cosa, Franklin le pregunta para qué y Stretch le responde que es para negocios. Los tres se suben al carro rumbo a la planta de reciclaje. Durante el camino, los tres empiezan a conversar sobre lo que harán cuando lleguen al lugar, pero no le dan muchos detalles a Franklin.</p>


	<p>Una vez llegan a la planta, Franklin descubre que el tipo con el que negociarán Lamar y Stretch es D, el mismo que Lamar y Franklin habían intentado secuestrar. Luego de una breve conversación con D, el grupo escucha que vienen vehículos, al principio piensan que es la policía, pero Franklin ve por la ventana y descubre que no se trata de la policía, sino que llegaron los <i>Ballas</i>.</p> <p>Tras descubrir esta farsa, Lamar y Stretch le gritan a D, Franklin les dice que los han conducido a una trampa y Stretch apunta con su arma a D, para luego matarlo de dos disparos en la cabeza. Luego Franklin y Lamar sacan sus armas y empiezan a combatir a los <i>Ballas</i> junto con Stretch, originándose así un tiroteo, luego de aniquilar a todos los <i>Ballas</i> de la planta, los tres logran escapar del lugar.</p>
Índice Embrionario	En esta escena se ve como cobra sentido la imagen anterior, ya que claramente había indicios de conflictos entre bandas, esta situación desata un conflicto mayor entre pandillas.
Índice Accional	En esta escena Franklin es un personaje pasivo, ya que fue víctima de la mala decisión de LD, por lo que uno de los miembros de la banda decide matar a D y Franklin como miembro de la banda decide actuar y defenderse.
Índice Objetual	El arma siempre como objeto protagonista y como un índice claro de la violencia que transcurre en el juego.
Índice Kinésico	A través de estas actitudes, vemos en la escena dos personajes, uno dominado y otro dominante, reflejo de la situación entre bandas.

	
Imagen	34
Misión: Asesoramiento Matrimonial	Michael entra a su casa y siente todo muy callado. Al intentar entrar a su habitación se encuentra con Amanda



	<p>cubierta con unas sábanas protegiendo la puerta de la habitación, diciendo que se vaya. Michael abre la puerta para encontrarse a Kyle en la cama. Kyle le empieza a pedir disculpas, Michael se le acerca amenazándolo de muerte, Kyle rompe las ventanas de la habitación y salta por allí, al ver esto Michael y Amanda corren rápido hacia la planta baja. Mientras tanto, Franklin se encuentra entrando en la propiedad; Michael ya al haber bajado las escaleras le grita a Franklin que se aparte del camino.</p> <p>Franklin pregunta lo ocurrido y Amanda dice que solo se trataba de un malentendido, Michael le dice a Franklin que su esposa le fue infiel, Amanda lo niega. Michael y Franklin suben a una camioneta estacionada en la salida y lo empiezan a perseguirlo, al llegar Michael le grita a Kyle, que no han terminado, Michael se estaciona y sale de la camioneta para hablar con el instructor, mientras Franklin va a la parte trasera de la camioneta por una cabrestante para atarlo a una de las patas de la casa, Franklin le dice a Michael que si está seguro de lo que va a hacer, este le responde que sí.</p> <p>Kyle le repite a Michael que no le cobrará la clase, Michael le dice que fueron muchas y que le estaba enseñando algo más que jugar tenis, luego de eso Michael le grita a Kyle "A ver si te gusta que te jodan tus pertenencias" Al conducir empieza a dar arrancones para intentar tirar la casa teniendo éxito y mandándola colina abajo.</p>
Índice Embrionario	Esta escena es el hecho incitador en la historia de GTA V es decir da un giro radical en el videojuego ya que Michael trata de buscar venganza pero se encuentra con un motivo más para volver al mundo criminal.
Índice Ambiental	Esta escena muestra la furia de Michael, ante la traición de su esposa, se puede ver una casa destruida, un terreno inestable índice que señala la inestabilidad por la que está pasando su relación.
Índice Accional	En esta acción, el objeto de deseo de Michael es destruir la casa del amante de su esposa, decisión que le traerá conflictos.

	
Imagen	35
Misión: Solicitud de Amistad	<p>Michael llama por teléfono a Lester un viejo amigo y este último le dice que lo vaya a ver a <i>Murrieta Heights</i>. Al llegar a la casa; Michael le pide ayuda para regresar a su vieja vida, ya que por error destruyó la casa de Martin Madrazo un narcotraficante, creyendo que era, la casa de Kyle él instructor de tenis de su esposa, por lo que necesita regresar a los golpes de bancos, Lester dice que a cambio de ayudarlo, deberá hacer pequeño "trabajito".</p> <p>Debe infiltrarse en las oficinas de <i>Life Invader</i> y colocar un dispositivo, que llevará en una mochila.</p> <p>Michael se dirige a las oficinas de <i>Life Invader</i> para empezar el encargo de Lester. Michael entra a la oficina y coloca el dispositivo de su mochila dentro del prototipo que Jay Norris presentaría esa misma tarde.</p> <p>Una vez realizado esto, sale de la habitación, ya afuera, Michael llama a Lester y le informa que ha logrado cumplir el objetivo. Lester le dice a Michael que se dirija a su mansión y vea las noticias, pronto descubrirá el final del plan.</p>
Índice Embrionario	Esta escena da indicios de la misión que le encargó Lester a Michael, en este momento Michael logra ingresar a una de las oficinas de <i>Lifeinvader</i> y cambiar los teléfonos.
Índice Tenue	En esta escena vemos a Michael usando la mochila que Lester le dio y el vestuario que le recomendó para lograr parecer un informático y así poder infiltrarse.
Índice Accional	Michael acepta esta misión, dejando ver que es un personaje responsable, aunque egoísta ya que él actúa por conveniencia.
Índice Objetual	El celular como objeto principal, dando indicios de que, este objeto es la ficha clave de la misión.
Índice Kinésico	Postura que representa suspenso al momento de cometer un crimen.



	
Imagen	36
Misión: Solicitud de Amistad	<p>Antes de entrar a su casa, Michael recibe otra llamada de Lester informándole que, cuando Jay Norris saque el dispositivo, tiene que llamarlo para descubrir lo que sucederá. Michael entra a su hogar y se sienta en el sofá, mientras ve la conferencia de Jay Norris.</p> <p>Después de una charla sobre sus trabajadores y varios detalles más sobre la empresa, Jay Norris saca su nuevo dispositivo y en ese momento Michael lo llama. Jay contesta y el prototipo explota como una bomba y Jay Norris termina muerto tendido en el suelo, la seguridad corta la transmisión de <i>Weazel News</i> y así se completa la misión.</p>
Índice Embrionario	Esta escena representa el desenlace de la misión, Michael está sorprendido al ver la muerte de Jay Norris en televisión.
Índice Accional	Michael realiza la llamada, tal como le indicó Lester y queda sorprendido cuando el teléfono de Jay Norris explota en vivo y en directo.
Índice Visual	El énfasis en la televisión da indicios de una sociedad voyerista y violenta, se podría decir que esta es la intención de los creadores para el mundo de GTA V.

	
Imagen	37
Misión: El trabajo de la Joyería	<p>Se trata del primer golpe del juego, y se puede hacer de dos maneras distintas (Astuto y osado), dependiendo de la decisión del jugador.</p> <p>Michael entra a <i>Darnell Bros</i> temprano en la mañana, comienzan los últimos preparativos. Todo el equipo está dentro de la oficina de Lester. Michael da las gracias por ser parte de su "pequeña operación". Explicando las partes del golpe, Michael da instrucciones específicas a cada miembro del equipo.</p> <p>Termina su discurso diciendo que si atrapan a algún miembro, nadie conoce a nadie y esa reunión nunca sucedió.</p> <p>Neutralizarán al guardia de la puerta, serán duros con el personal, pero tranquilos con los clientes.</p> <p>Mientras Franklin conduce, Michael les informa que están por ser involucrados en un grave crimen, y que él les confía su libertad, su vida y su reputación (y viceversa). También afirma que un equipo sólo funciona si hay confianza.</p> <p>La furgoneta llega a <i>Little Portola</i>. La misma da marcha atrás en el callejón que da a Vangelico, luego de detenerse, Franklin va por las motocicletas, mientras Michael, el pistolero y el conductor, con las caras cubiertas y sus armas en mano, entran violentamente a Vangelico. Michael le grita a la gente que se tiren al suelo, los cuales obedecen rápidamente. El equipo se pone en movimiento, comenzando a romper las vitrinas y sacando las joyas. Cada vez acercándose a su meta (\$2.500.000, la deuda de Michael con Martín Madrazo).</p> <p>Una vez recogidas la mayor cantidad de joyas posibles, el equipo sale de la tienda, donde un guardia de tránsito está avisándole a Franklin que debe quitar las motocicletas. Franklin lo insulta, pero en ese momento Michael lo derriba y le dice la frase que dijo 9 años atrás: "Olvidas miles de cosas cada día, asegúrate de que esta sea una de ellas". Michael le pasa su bolsa con joyas a Franklin y se</p>



	<p>va, para buscar el camión blindado (el que el hacker se llevó previamente). Los 3 miembros del equipo restantes (Franklin, el pistolero y el conductor) salen en sus motocicletas, mientras la policía los persigue, logrando desorientarlos y escapar.</p> <p>Todo el grupo se reúne, mientras Michael baja una lona, tapando el camión. Michael ordena separarse, ya que los estarán buscando por equipo. Por último, Michael le dice a Franklin que pronto se reunirán en su casa para hablar y celebrar, pero que primero debe solucionar algo con Lester. La escena termina con Michael diciendo: "Oh, hemos vuelto a la acción".</p>
Índice Embrionario	Esta escena al parecer no tiene importancia, aparenta ser un robo más en la historia, pero en realidad puede darle un giro a la narrativa del videojuego.
Índice Accional	La deuda de Michael con Madrazo originó este plan liderado por Lester, a su vez Franklin decide hacer parte del plan ya que fue despedido de su trabajo.
Índice Kinésicos	La postura de cada integrante de la banda, habla de la disposición que tienen para lograr su cometido.

	
Imagen	38
Misión: Sr. Philips	La cámara enfoca a Trevor manteniendo relaciones sexuales con una mujer mientras que , se encuentra sintonizado el noticiero en televisión. No obstante, al escuchar una frase del policía de tránsito, la cual le recordó a su viejo amigo "fallecido", Michael Townley. Trevor, pensativo, se sube los pantalones, toma su botella de cerveza y procede a marcharse del remolque, ignorando a la mujer que le hablaba sobre drogarse juntos.
Índice Embrionario	Trevor esta teniendo sexo frente al televisor y allí se entera de la noticia del asalto a la joyería, por lo que sorprendido reconoce el modus operandi del atraco que

	utilizaba con Michael.
Índice Ambiental	Es una escena de carácter inmoral, muestran un personaje grotesco, en un ambiente sucio, desordenado y perturbador, ambiente que da indicios de quién es este personaje, por lo que esta atmósfera revela quién es Trevor.
Índice Tenue	Aunque una escena como esta, puede ser erótica, también puede ser grotesca, en este caso es la segunda y da indicios de un personaje vulgar e indecente, la forma en la que vive podría representar que Trevor es un hombre imprudente.
Índice Accional	Esta escena además de ser explícita, es de carácter pornográfica y es una de las narrativas que se maneja en el videojuego, personajes como Trevor confirma una tendencia a lo inmoral.
Índice Kinésicos	La postura del personaje da indicios de un hombre posesivo, sátiro o lascivo.



	
Imagen	39
Misión: Sr. Philips	<p>Fuera del remolque, Johnny Klebitz, busca a Trevor, debido a que la mujer con la que este mantenía relaciones era su novia, Trevor sale del remolque, haciendo caso omiso a los gritos e insultos de Johnny, Ashley también sale del remolque con la intención calmar a Johnny, pero este la ignora, diciéndole que ni las drogas justifican el que ella lo haya engañado.</p> <p>Johnny detiene a Trevor al cruzar la calle y le replica a Trevor que estuvo mal el haberse acostado con su novia, pero Trevor se excusa, diciéndole que todos necesitan tener a alguien a quien follar, diciéndole también que sí no quiere que siga con su novia, él estaría dispuesto a tener sexo con él. Johnny insulta a Trevor por sus palabras y, tras confesar que aún sigue amando a Ashley, se aparta,</p>

	sintiéndose mal por lo que acaba de decir. Trevor abraza a Johnny para consolarlo, pero cuando este baja completamente la guardia, Trevor se aprovecha y, tomándolo del cuello, arroja a Johnny al suelo. Trevor lanza una botella a la cara de Johnny, seguido de varias patadas que finalmente acaban con la vida de Johnny
Índice Accional	Esta escena violenta, deja ver a un personaje frenético y explosivo, que está dispuesto a asesinar a cualquiera que se pase por su camino.
Índice Verbal	<i>¡shit! ¡shit! ¡shit! ¡shit!</i> Lenguaje obsceno, que es muy común en el videojuego, sobre todo utilizado recurrentemente por parte de Trevor.
Índice Visual	En la imagen hay un poster con el siguiente mensaje: <i>"recreation area"</i> por lo que al contrastar la escena de un asesinato con este mensaje resulta bastante irónico, esto podría dar indicios de que la narrativa del videojuego es de carácter sarcástico.
Índice Kinésico	Postura inhumana y despiadada que da indicios de que Trevor es un personaje cruel y con trastornos mentales.

	
Imagen	40
Misión: El Reencuentro	Trevor llega a su remolque, viendo como Wade su amigo, se oculta detrás de las escaleras. Trevor le grita a su amigo que regrese a su posición, ya que ni siquiera está bien escondido, preguntándole también si encontró al fantasma. Wade, mientras se pone de pie, le repite a Trevor que lo ha intentado, pero no tuvo éxito. Trevor permanece calmado, ofreciéndole a Wade su mano para ayudarlo a subir de nuevo. Wade acepta sin dudarlo, mientras le repite a Trevor que lo ha intentado, pero Trevor termina por darle un fuerte puñetazo, regresando a Wade al suelo y regañándolo por no encontrar a Michael Townley. Wade, entonces, le revela a Trevor que hay dos personas en Los

	<p>Santos, que coinciden en cuanto al nombre del sujeto que busca, pero uno de ellos tiene 83 años y el otro va al jardín, diciéndole además que intentó comunicarse personalmente con el niño, pero le amenazaron con llamar a la policía.</p> <p>Decepcionado por la búsqueda de Wade, Trevor le pregunta si encontró algo más, recibiendo como respuesta que hay un Michael de Santa que coincide con las características especificadas de Trevor, quien le pregunta el nombre de la esposa de este sujeto.</p> <p>Trevor, al escuchar el nombre Amanda, se pone eufórico y felicita a Wade por su hallazgo. Trevor se dirige a la gran ciudad en búsqueda de Michael, quien ahora vive en una mansión en Los Santos.</p>
Índice Embrionario	<p>Esta escena da muchos indicios del desenlace de la historia de los tres personajes, ya que es aquí donde, realmente comienza la historia de Michael, Trevor y Franklin.</p>
Índice Verbal	<p>Michael - Me alegro de verte Trevor - Sí, apuesto a que sí. Aunque claro yo no soy él que ha resucitado - ¿No es genial? Michael - Bueno, me metí en una situación un poco complicada.</p> <p>Trevor - Ni que lo digas Una de esas situaciones incómodas en plan “ voy hacer creer a mi mejor amigo que estoy muerto y luego me largo, con el dinero, a vivir en una enorme mansión” - Michael - Es una forma de verlo Trevor - ¿Si tienes otra forma de verlo? -Porqué a mí no se me ocurre ninguna.</p> <p>Michael - fue hace mucho tiempo He estado en el programa de protección de testigos, y sigo en el. Trevor - Es genial, ¡es fantástico!</p>
Índice Accional	<p>El reencuentro de Michael y Trevor, crea una situación incómoda, Michael está sorprendido porque daba por muerto a Trevor, en esta escena Trevor llega a casa de Michael con deseo de venganza pero al cruzarse con Michael y su familia, parece que sus sentimientos cambian, en la conversación se enteran de que Tracey la hija de Michael escapó, por lo que Trevor decide ayudar a Michael en la búsqueda de su hija.</p>



Índice Kinésico	La postura de Michael, lo hace ver a la defensiva ya que supone que Trevor sabe que él lo traicionó, mientras que Trevor se encuentra en una posición amenazante.
-----------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	
Imagen	41
Misión: Tres son Multitud	Dave un agente del FIB, cita a Michael con el fin de presentarle a su jefe para hablar sobre Ferdinand Kerimov un espía que tiene información que puede ser útil para el FIB, pero la IAA (agencia de inteligencia) asegura que este agente se encuentra muerto, debido a sospechas en el informe de Kerimov, la FIB decide investigar hasta dar con el paradero de Kerimov, descubriendo que está cautivo en el edificio de la IAA, por lo que Dave le dice a Michael que necesitará ayuda de ciertas personas entre estas Franklin y Trevor, Michael quienes se reúnen en grupo para ejecutar el plan.
Índice Recurrente	Cada una de las misiones que se desarrollan a lo largo del videojuego tienen algo recurrente, el eliminar al enemigo en este caso rescatarlo, las misiones y las cinemáticas, tienen una estética de película de acción Hollywoodense, por lo que es recurrente las estrategias, las armas, los vehículos entre otras.
Índice Accional	Michael en los últimos años ha estado trabajando para Dave un agente del FIB muy corrupto, por lo que esto da indicios sobre el temor que siente Michael al estar involucrado con el FIB, no tiene otra decisión que hacer todo lo que Dave le pida, de lo contrario podría ir a la cárcel.
Índice Verbal	Michael - Oye, T, ya está bien de rollo político. (Trevor suspira) Franklin, venga, lo mejor es que te vayas. En serio. Franklin - No pasa nada, joder, no voy a largarme.



	<p>Trevor - Vaya... ¿Estoy detectando... una especie de... una especie de rollo en plan "el hijo que nunca he tenido", Mikey? ¿Eh? (se dirige a Franklin) Mira, si quieres sustituir a alguna figura paterna puedes probar con algo mucho mejor que esta serpiente obesa, ¿Vale?. Este cabrón devoraría a sus propios hijos.</p> <p>Michael - Ya te dije, Franklin, que estaba trastornado.</p> <p>Trevor - Sí, y soy tu mejor amigo.</p> <p>Michael - (ríe) Exacto. Este es Trevor, mi mejor amigo. Este es Franklin, el hijo que siempre quise tener (Franklin y Trevor se dan la mano) Muy bien, chicos.</p> <p>Aquí se puede notar cierto tipo de celos por parte de Trevor, mientras Franklin y Michael le siguen la corriente</p>
Índice Kinésico	La postura de Michael al lado de Franklin y Trevor presenciando la nueva amistad podría dar indicios de una rivalidad.

	
Imagen	42
Misión: Máscaras	<p>Michael, junto con Franklin y Trevor, son convocados por Haines y Norton agentes del FIB. Esta vez deben robar un camión blindado lleno de fondos que el IAA (agencia de inteligencia) ha recibido debido a las ventas de drogas. Haines quiere esos fondos para ayudar a apoyar a la Oficina. Michael decide que lo abordarán con un clásico golpe por sorpresa, el robo se ejecuta con ayuda del departamento de policía de los Santos, y la oficina de Seguridad Nacional. Michael luego procede a entregar los fondos al multimillonario Devin Weston, quien le ofrece a Michael una sociedad con su ídolo de la película, que resulta ser el productor de cine Solomon Richards. Sin embargo, tiene que robar varios autos raros para Weston con Trevor y Franklin.</p>



Índice Recurrente	Steve Haines y Dave Norton agentes del FIB, han encargado dos misiones al grupo de Michael, Franklin y Trevor, esto da indicios de la importancia que tiene este pacto en la historia.
Índice Tenue	La máscara oculta una singularidad, por medio de esta, se provoca miedo al no poder identificar o categorizar quienes son los personajes enmascarados por lo que aquí, Michael, Trevor y Franklin actúan de manera libre, en esta escena no hay suspenso porque las máscaras les otorgan ese poder.
Índice Accional	Las misiones realizadas por FIB han dado indicios de que Michael es un personaje que se ve obligado a seguir órdenes ya que trabaja para personas corruptas que fácilmente podrían ponerlo en riesgo a él y a su familia.

	
Imagen	43
Misiones en Sandy Shores	Martin Madrazo más tarde llama a Michael y Trevor a su casa. Madrazo, que ahora ve a Michael como amigo, le pide a él y a Trevor que disparen contra el avión privado de su primo, que está cargando algunos archivos confidenciales que Madrazo quiere tener en su poder. Michael hace su parte al derribarlo con un arma dentro de una camioneta, mientras que Trevor logra matar a Javier (su primo) y tomar los archivos incriminatorios. Michael descubre, que para su horror Madrazo los usó para hacer su trabajo sucio. Trevor en venganza secuestra a la esposa de Madrazo, Patricia. Sabiendo muy bien lo que Madrazo podría hacer con ellos si los atrapa, por lo que Michael acepta esconderse en <i>Sandy Shores</i> con Trevor.
Índice Embrionario	Esta escena es una de las misiones que se desarrollan en <i>Sandy Shores</i> , luego de que se realizara, la misión encargada por Madrazo, Trevor decide secuestrar a su esposa, esta escena da indicios de que Trevor secuestra a Patricia no por venganza sino porque se enamoró de ella.



Índice Recurrente	Martin Madrazo reaparece en la historia, esta vez pidiendo ayuda, es importante recordar que Michael destruyó por error una de las propiedades de Madrazo a causa de la infidelidad de su esposa, por lo que el índice recurrente aquí, es que las dos escenas tienen algo en común y es la implicación de sus esposas en la historia.
Índice Accional	Trevor toma la decisión de Secuestrar a Patricia “por venganza” pero en realidad desde el momento en que Trevor conoce a Patricia, se dan claros indicios de que Trevor está enamorado de ella, por lo que esta escena habla de una personalidad desconocida en Trevor, su lado sensible, él conoce a Patricia como una víctima de Martin Madrazo un hombre dominante y machista, y aunque este patrón se refleja en Trevor él se enamora de una víctima, podría entonces esto, dar indicios de que en realidad Trevor es una víctima que se convirtió en un victimario.
Índice Kinésico	En esta escena Trevor está en una posición inusual, está cargando a otro personaje, más no atacándolo, esto da indicios de que Trevor en realidad no es tan malo y tiene un lado sensible.

	
Imagen	44
Misión: Desenterrando el pasado	Después de regresar a Los Santos, Michael recibe una visita inesperada de Trevor en su mansión de <i>Rockford Hills</i> , quien le lanza la idea de sacar a Brad de la cárcel. La reticencia de Michael a seguir adelante con el plan conduce a un debate, durante el cual Trevor finalmente se da cuenta de que Brad está muerto y enterrado en la supuesta tumba de Michael en <i>North Yankton</i> . Él viaja apresuradamente hacia allí con Michael en su persecución. Después de un enfrentamiento en su tumba (de Brad), son atacados por los secuaces de Wei Cheng, quienes incorrectamente asumieron que Michael y Trevor son amantes y los habían estado examinando desde su exilio en <i>Sandy Shores</i> . Trevor huye, dejando a Michael para defenderse de los secuaces. Aunque logra matar a la

	<p>mayoría de los secuaces de Cheng, Michael es capturado cuando intenta escapar en su automóvil, lo que Trevor sabotó para evitar que Michael escapara.</p> <p>Después de ser torturado por Cheng en una fábrica de procesamiento de carne en Los Santos, Franklin lo rescata. Michael le habla sobre su decisión en el pasado y defiende que tuvo que hacerlo para su familia.</p>
Índice Embrionario	<p>Esta escena es el desenlace de la situación que da inicio a la historia de GTA V, ya que durante 10 años Trevor creyó que Michael estaba muerto, en su reencuentro Michael no le confiesa nada acerca del pasado y Trevor simplemente cree que todos fueron víctimas del fallido atraco, pero en realidad Trevor siempre sospecho que Michael escondía algo más</p>
Índice Ambientales	<p>Esta escena, se desarrolla en un cementerio, es una noche de invierno cuya atmósfera es fría y pesada, esta imagen simboliza todo lo que los personajes sienten, Trevor quiere desenterrar el pasado y saber la verdad, mientras que Michael quiere ocultarla por medio de las mentiras, Trevor es el cementerio, Michael es la noche, el invierno son ambos, el frío representa las emociones contenidas durante tanto tiempo.</p>
Índice Tenue	<p>La forma en la que actúa Michael respondiendo las preguntas que le hace Trevor es muy indirecta, las palabras de Michael, sus acciones, no suenan como reales, lo que da indicios a Trevor de descubrir la verdad.</p>
Índice Accional	<p>Tanto Michael como Trevor se apuntan, Trevor le dice a Michael que apriete el gatillo, Michael dice que él tiene mucho que perder, Trevor dice que tiene toda la razón; ninguno de los dos dispara.</p> <p>En esta escena se evidencia que nadie está dispuesto a hacerse daño, ya que para ambos es difícil afrontar el pasado.</p>
Índice Kinésico	<p>Imagen que representa rivalidad, desconfianza, decepción, miedo por parte de los dos personajes</p>



	
<p>Imagen</p>	<p>45</p>
<p>Misión Reuniendo a la familia</p>	<p>El Doctor Friedlander abre la puerta de su consultorio a la familia de Santa. Amanda saluda al terapeuta cordialmente, mientras que los demás simplemente guardan silencio y entran, dirigiéndose al sofá para sentarse, mientras que Friedlander los saluda amablemente y elogia el que hayan podido asistir todos, pero Michael responde con sarcasmo, algo que molesta a Amanda y le revela al terapeuta que esa es una de las razones del abandono, diciéndole luego a Michael que no siga rebajándose, pero el ladrón de bancos le replica rápidamente que ya ha tocado fondo. La situación entre Michael y Amanda pronto comienza a descontrolarse por lo que discuten fuertemente y se insultan el uno al otro. La discusión llama la atención de Tracey y Jimmy, quienes, de a momentos, miran a sus padres con impresión, mientras que el terapeuta simplemente escucha la conversación sin inmutarse. La discusión llega a su climax cuando Amanda le revela a Michael que debió haber hecho que lo encarcelaran hace mucho tiempo atrás, por lo que Michael la incita a hacerlo, a la vez que la amenaza con matarla. Sin embargo, como si nada hubiese pasado, el terapeuta se pone de pie y anuncia que la sesión ya finalizó. Los integrantes de la familia, acompañados por el terapeuta, se dirigen a la puerta mientras el Doctor Friedlander elogia su "progreso". Amanda, Tracey y Jimmy salen del consultorio y solo quedan Michael y Friedlander, quien le dice que las sesiones familiares cuestan el cuádruple de una sesión común. Michael paga al terapeuta y se marcha del consultorio, encontrándose con su familia en la calle. Allí, Michael se detiene a hablar con Amanda, pidiéndole que le de una oportunidad más. Amanda decide aceptar la petición de Michael y, junto con sus hijos, se suben al vehículo de Michael para regresar a casa.</p>
<p>Índice Embrionario</p>	<p>Es claro que la relación de Michael con su familia no es la mejor, ya que desde que empezó la historia, Michael se ha quejado constantemente de su vida, de sus hijos y de su</p>

	esposa, a lo largo de las visitas al terapeuta, un índice muy claro es la necesidad de ser honesto con él y con su familia y la expectativa que siempre ha tenido acerca de ella, esta vez lo único que cambia es que el logra enfrentar a su esposa pero no de la mejor manera ya que nuevamente caen en una discusión en vano.
Índice Accional	En esta escena, es clara la intención de Michael de cambiar la situación con su familia, ya que le ha pedido una oportunidad a Amanda, pero no se dan indicios de un cambio verdadero puesto que los dos se encuentran alterados, mientras que Jimmy y Tracey se encuentran tratando de evitar la situación mirando sus teléfonos, esta situación da indicios de que el conflicto familiar no se resolverá.
Índice Kinésico	Existen tres contrastes, Michael con los brazos abiertos dispuesto a cambiar, Amanda en un posición cerrada dudando de ese cambio, Jimmy y Tracey evadiendo la situación y el Doctor Friedlander en una posición pasiva.

	
Imagen	46
Misión: Opción Sensata	<p>Las últimas misiones en el transcurso argumental de Grand Theft Auto V, están en manos de Franklin Clinton, Franklin se encuentra en su mansión, el timbre suena y Franklin abre la puerta y se encuentra con Devin Weston, Franklin llega a comprender el motivo de su visita y las intenciones del magnate (el cual es acabar con Michael de Santa).</p> <p>Franklin insiste en que no puede hacerlo ya que es uno de sus colegas. Franklin dice que los federales Steve Haines y Dave Norton ya le habían encargado asesinar a Trevor Philips y que por tanto, no puede cumplir los dos trabajos a la vez. Entonces, Weston le da tres opciones, las cuales consiste en obedecer a los federales y matar a Trevor, obedecerlo a él y asesinar a Michael, o ser el más tonto de</p>

	<p>todos y salvar a ambos para luego esperar que todo el estado lo asesine.</p> <p>Opción A</p> <p>Franklin llega a <i>El Burro Heights</i>, lugar en el que concretó su reunión con Trevor. Franklin esconde una pistola detrás de su espalda, mientras Trevor abre la puerta y permanece sentado en el auto. Trevor le pregunta cómo está y Franklin responde que bien. Sin embargo, Trevor le dice que la única razón por la que están ahí es para hablar de Michael y los problemas que le han causado a ambos, Trevor dice que tal vez hablarán pero será en otra ocasión.</p> <p>Trevor quiere que Franklin acepte que Michael es un problema, pero en ese instante, Franklin revela su pistola y le dice que el problema no es Michael, sino el mismo Trevor.</p> <p>Trevor le dice a Franklin que siempre ha sido honesto y ahora lo quiere matar, Franklin vuelve a decir que es la única forma de sobrevivir. Trevor huye en su camioneta gritando que Franklin es un "Judas".</p> <p>Al llegar cerca a un campo petrolero en el desierto, Franklin recibe una llamada de Michael y le anuncia que está persiguiendo a Trevor. Tras darle su ubicación, Michael responde que no está muy lejos y que intente detener a Trevor, así él podrá encontrarlos.</p> <p>Trevor ya casi ha logrado despistar a Franklin, sin embargo, en otra escena aparece un tercer vehículo conducido por Michael. que embiste la camioneta de Trevor hacia un remolque cisterna en donde ambos chocan.</p> <p>Michael sale intacto de su coche, un poco mareado y tosiendo debido al olor a gasolina. Trevor, empapado debido a que la camioneta carece de techo, trata de bajar y resbala en el charco, ya que está malherido por el choque, quedando en el suelo vulnerable. Trevor grita traidores!</p> <p>Franklin tiene veinte segundos para disparar a Trevor, o de lo contrario, este comenzará a escaparse del charco y Michael lo matará en su lugar. En ese tiempo tanto Michael como Trevor incitan a Franklin a terminar el trabajo. Michael con impaciencia y Trevor con desesperación. Al final, Franklin dispara, pero la bala rebota en el charco y Trevor comienza a quemarse vivo. Michael y Franklin observan a "su amigo" retorcerse hasta morir.</p>
Índice Embrionario	Uno de los desenlaces de la historia de GTA V, en donde se cumple los índices que dio Michael desde el principio

	de la historia; el deshacerse de Trevor siempre fue deseo para Michael, esto se manifiesta en diferentes ocasiones, realmente fue el índice embrionario más claro desde el inicio, se manifestó, con acciones, con comentarios, explícitos e implícitos en la historia del videojuego.
Índice Ambiental	El fuego en esta escena representando, el final de una relación entre Michael, Franklin y Trevor, la explosión como significado de renovación de las vidas de Michael y Franklin.
Índice Accional	Esta última misión es nuevamente encargada por el FIB, aunque en esta el homicida es Franklin, se revela el deseo que Michael ha querido volver realidad, durante el transcurso de la historia de GTA V, las intenciones del FIB y de Franklin son falsas, ya que quien realmente ha querido deshacerse de él desde el inicio de la historia ha sido Michael.
Índice Kinésico	Aunque es una imagen que representa dolor, las llamas que incineran a Trevor se resumen en la desaparición de un problema para Michael.

	
Imagen	47
Misión: La tercera vía	<p>Opción C</p> <p>Franklin sale de la mansión, se sube a su vehículo y conduce hacia la casa de Lester. Franklin, alterado, le cuenta que se encuentra entre la espada y la pared y no sabe qué hacer, Lester le dice que le cuente su problema y Franklin le comenta que le han encargado matar a Michael o Trevor, pero él no se siente capaz de acabar con los dos.</p> <p>Lester se le ocurre un plan y le cuenta que Steve Haines y Dave Norton aún siguen sufriendo presión por las muertes de los agentes del FIB y la IAA los cuales los acusaban de corrupción en el <i>Kortz Center</i> (Museo), y Devin Weston es dueño de una parte del 11% de <i>Merryweather</i> por lo</p>

	<p>que Lester le dice a Franklin que a Devin, Haines y Norton les interesaría quedarse con los lingotes de oro que consiguieron Michael, Franklin y Trevor en la misión (el gran golpe) y en caso de comunicarles a ambos bandos que Franklin, Michael y Trevor están en la fundición de <i>Murrieta Heights</i> fundiendo los lingotes, ellos vendrían a la fábrica para quitárselos, siendo la oportunidad perfecta para que el trió acaben de una vez con Devin, Steve y Norton. Franklin, al no tener otra solución, acepta la propuesta. Lester le dice a Franklin que vaya a la fundición y que se prepare, mientras que él, se pondrá en contacto con Michael y Trevor para que le ayuden con la batalla.</p> <p>Lo más probable es que Devin en lugar de él, envíe a sus hombres y en caso de que suceda, Trevor se encargará de secuestrarlo para luego asesinarlo junto a sus amigos.</p>
Índice Embrionario	<p>A lo largo de la historia de GTA V, se observa como los tres personajes principales son controlados, Michael debe obedecer a la FIB con Dave Norton y Steve Haines ya que él es parte de un programa informal de protección a testigos y a su vez Franklin y Trevor se ven involucrados por órdenes de la organización, por otro lado Franklin hace parte de la pandilla <i>Families</i> por lo que constantemente se encuentra en conflictos con otras bandas a causa del tráfico de drogas, de armas y territorio, mientras que Trevor ha luchado a lo largo de la historia contra los hermanos ONeil, Wei Cheng, por conflictos de la FIB Devin Weston que hace parte de la organización <i>Merryweather</i> se convierte en uno más de los enemigos de los personajes principales, todas estas enemigos y organizaciones pretenden mantener bajo su dominio a los tres personajes principales, y estas misiones se convierten en un ciclo en la historia de GTA V, pero en esta opción del final del juego, si el jugador la elige, los personajes, logran liberarse de sus enemigos para así darle un giro a la vida de los tres personajes.</p>
Índice Recurrente	<p>Las misiones en el videojuego son el índice más recurrente en la historia, la mayoría de las escenas han sido misiones encargadas por organizaciones o personajes del videojuego, esta vez se recurre a la misión más importante de todas la eliminación de los jefes o gansters de la historia.</p>
Índice Ambiental	<p>Aunque en la imagen no se observa, una de las escenas después de ver a los tres amigos reunidos, es la imagen de un atardecer junto a los créditos, este atardecer nos da</p>

	indicios de un cambio en la vida de los personajes
Índice Accional	El escoger esta opción es darle la oportunidad de decidir a Michael, Franklin y Trevor ser libres; es la misión con más villanos en la historia y una de las más difíciles, pero al final hay satisfacción al arrojar no solo en el vehículo sino a todos sus problemas.
Índice Kinésicos	Los tres amigos reunidos esta vez por un propósito en común, representando una verdadera unión.

Síntesis de Información Cualitativa

En cuanto al proceso de análisis/síntesis, fue necesario someter la información recogida a un proceso de análisis riguroso, con el objetivo de diferenciar los rasgos distintivos de cada uno de los elementos que integran el fenómeno investigado. Teniendo en cuenta que lo que se pretendió fue caracterizar los arquetipos y estereotipos que expone el videojuego Grand theft Auto V.

Para ellos se trabajó con el protocolo de análisis / síntesis de información cualitativa, que es una metodología que ha sido creada, adaptada y probada en diversas investigaciones, por la Maestría en Comunicación Educativa de la Universidad Tecnológica de Pereira, método que permite construir y/o leer los datos de manera secuencial, teniendo en cuenta unas etapas que estructuran y permiten acercarse a mayores grados de abstracción en la investigación.

En ese orden de ideas se llevó a cabo las siguientes etapas:

1. Estructuración
2. Agrupación de primer orden
3. Agrupación de segundo orden
4. Agrupación de tercer orden

5. Agrupación de cuarto orden
6. Agrupación de quinto orden
7. Conclusiones

Se efectuó el primer procedimiento, que consistió en tomar las palabras claves o frases que tuvieran alguna relación con las categorías conceptuales y los objetivos propuestos. En ese orden de ideas se toman las palabras o frases más significativas en los dialogos de las escenas y se les asignó un color, para ir señalando que con ese color se agruparon las palabras que pertenecían a un mismo tema, o concepto, de tal manera que todas las que obedecieron a ese color, se fueron segmentando en esa idea particular concepto o categoría, por ello se cambiaba de color cuando tal palabra pertenecía a otro concepto. Estos elementos se consignaron en una matriz. (A continuación se consigna un ejemplo).

Palabras con las que se identifican los arquetipos en la narrativa del videojuego Grand Theft Auto V		
Arma	Policías	Follar
Golpe	Cabron	Sexy
Puta	Fumar	Perra
Apuntar	Drogas	Vagos
Explosivos	Tronco	Tiroteo
Pasta	Negro	Gilipollas
Amenaza	Coches	Imbécil
Matar	Dinero	Cojones
Joder	Tio	Maldito
Mierda	Idiota	Gordo
Muerte	Cojones	Hijoputa
Culo	Racista	Cagar
Zorra	Neonazi	Bragas
Puto	Asqueroso	Puta Madre
Coño	Negocios	Tetas
Desquiciado	Pandilleros	Porno
Psicópatas	Escoria	Sucio
Mamón	Polla	Paja

Etapa de Agrupación de Segundo Orden

Agrupación de elementos significativos.

Después de haber seleccionado las palabras relacionadas con la pregunta de investigación, que se determinaron por medio del uso de colores, fue necesario agruparlas a partir de la distinción de un rasgo común. Fue aquí donde se inició a separarlas ya en el elemento que las pudiera abarcar.

En este caso se cuenta el número de veces que se repitió la palabra, no necesariamente de manera textual, pero sí con rasgos parecidos o que aludiera al mismo sentido; tras contarse el número de veces en que se repiten al frente en la matriz para la etapa de segundo orden, se consigna el número de repeticiones para tener un dato claro de la concurrencia de la palabra. Esto permitió ir mirando las primeras tendencias y su orientación. Luego se realiza un listado de las palabras o frases que tienen relación con el objeto de estudio y se organiza en una rejilla.

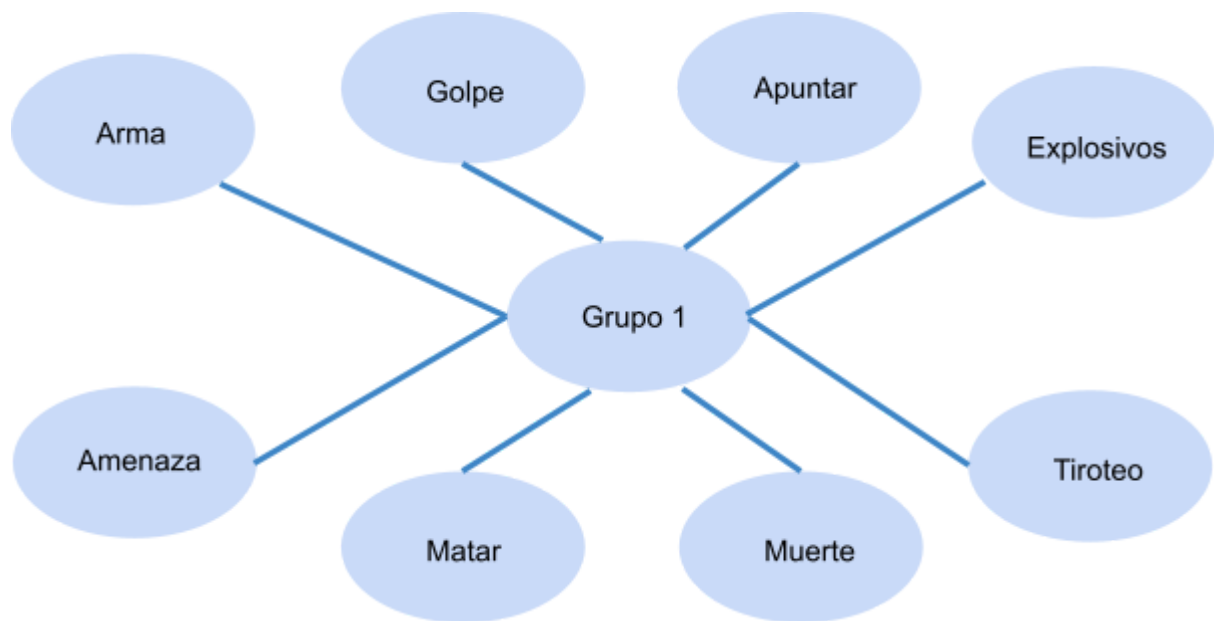
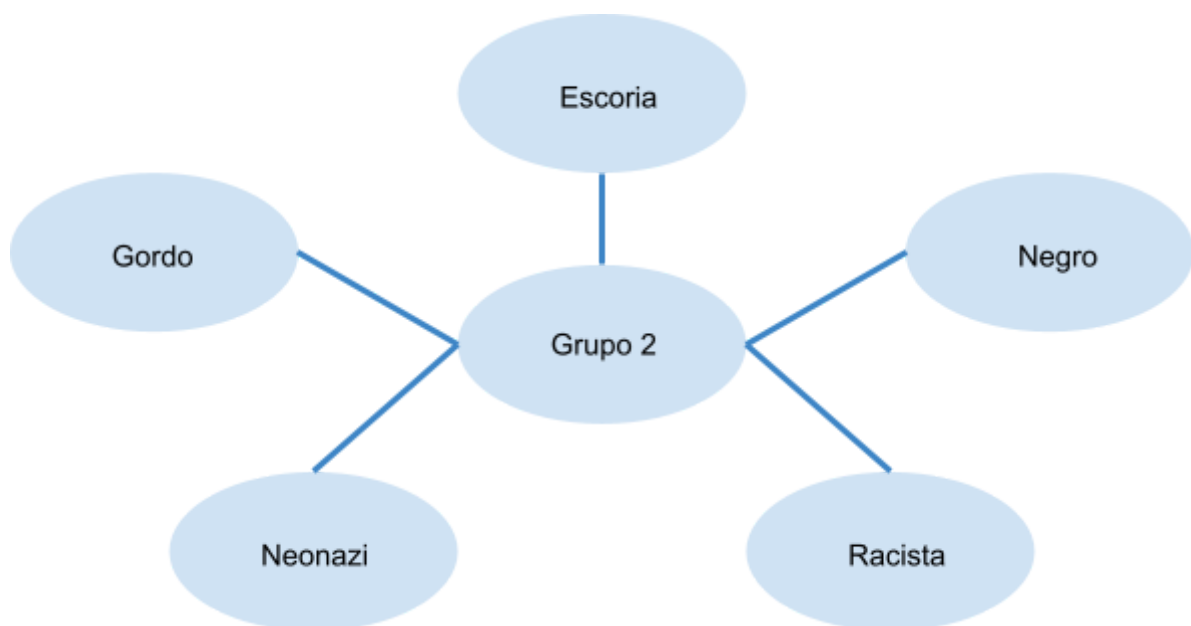
A continuación se consigna un ejemplo con relación a la pregunta de investigación donde se puede notar las palabras que más se repiten, los términos más significativos se toman en cuenta, mientras que aquellas palabras que no sean no importantes, en este caso no se tienen en cuenta.

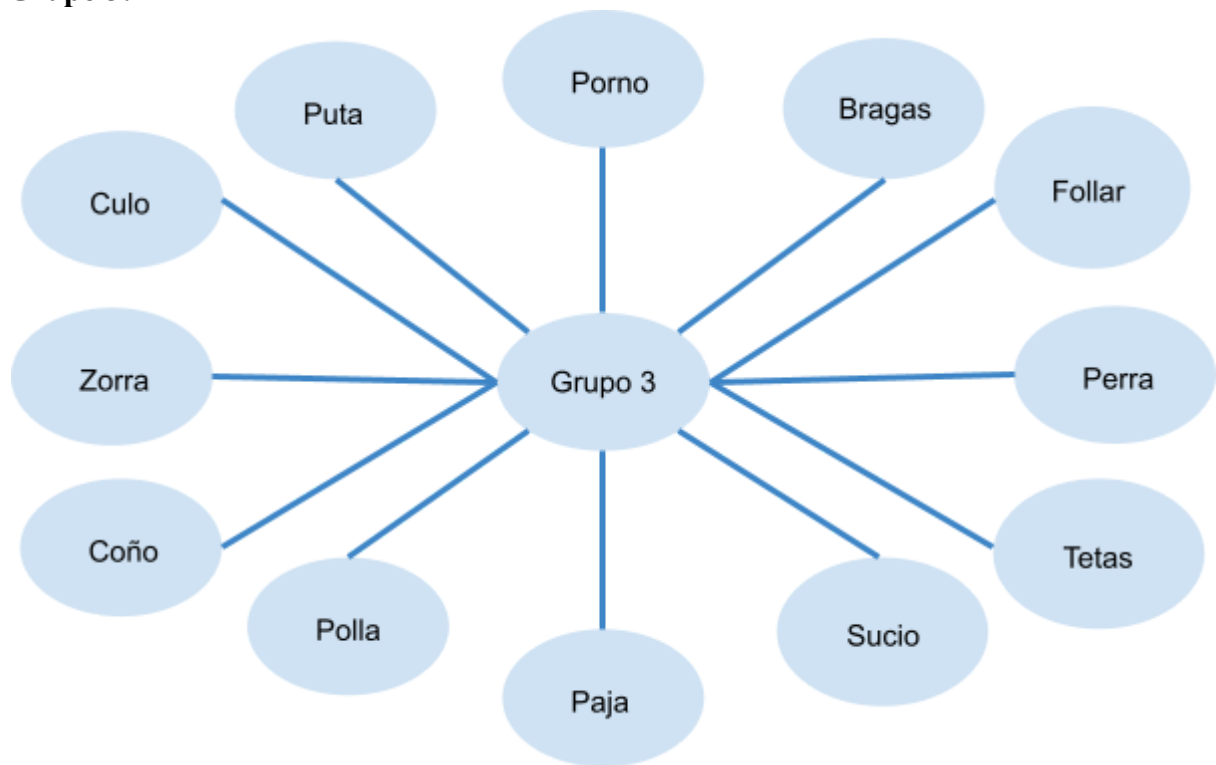
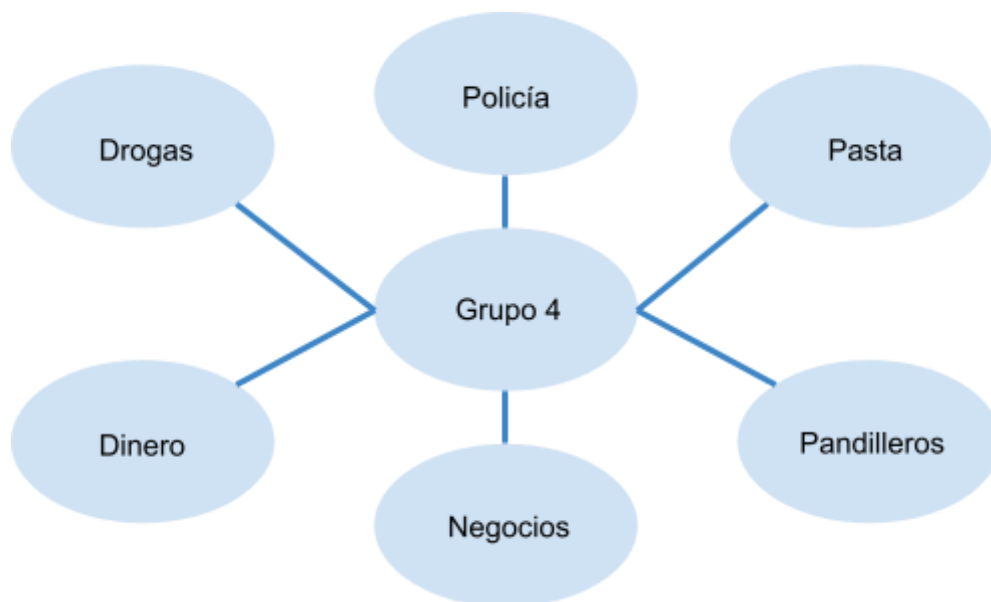
Agrupación de segundo orden

Agrupación de segundo Orden	
pregunta 1	
Término	Cantidad
Arma	19
Golpe	11
Puta	63
Apuntar	24
Explosivos	3
Pasta	9
Amenaza	10
Joder	0
Mierda	0
Muerte	12
Culo	16
Zorra	11
Puto	0
Coño	29
Desquiciado	0
Psicópata	0
Mamón	0
Policías	19
Cabron	0
Fumar	0
Drogas	5
Tronco	0
Negro	56
Coches	0
Dinero	23
Tio	0
Idiota	0

Cojones	0
Racista	8
Neonazi	3
Asqueroso	0
Negocios	9
Pandilleros	10
Escoria	5
Polla	9
Follar	7
Sexy	6
Perra	5
Vagos	6
Tiroteo	23
Gilipollas	0
Imbécil	0
Cojones	0
Maldito	0
Gordo	8
Hijoputa	0
Cagar	0
Bragas	5
Puta madre	0
Tetas	5
Porno	5
Sucio	4
Paja	6

Después de haber identificado las palabras relacionadas con la pregunta de investigación, es necesario agruparlas a partir de la distinción de un rasgo común.

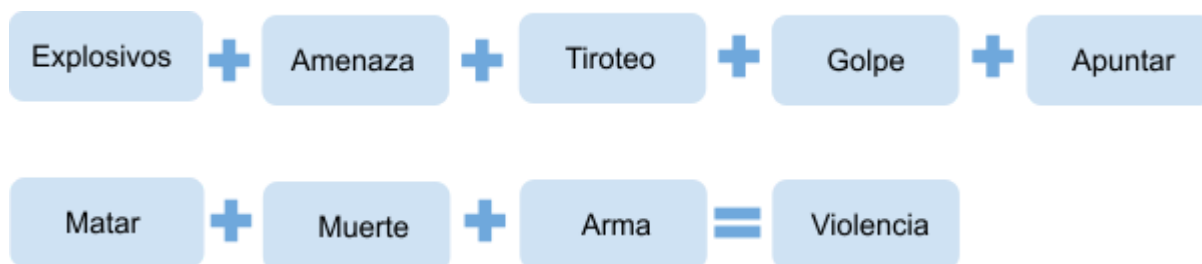
Grupo 1:**Grupo 2:**

Grupo 3:**Grupo 4:**

Nominación de Grupos Construidos

Luego de tener construidas las agrupaciones, se relacionan con un concepto, término o palabra que corresponda a las categorías conceptuales, a estos nuevos grupos se les denomina nodos

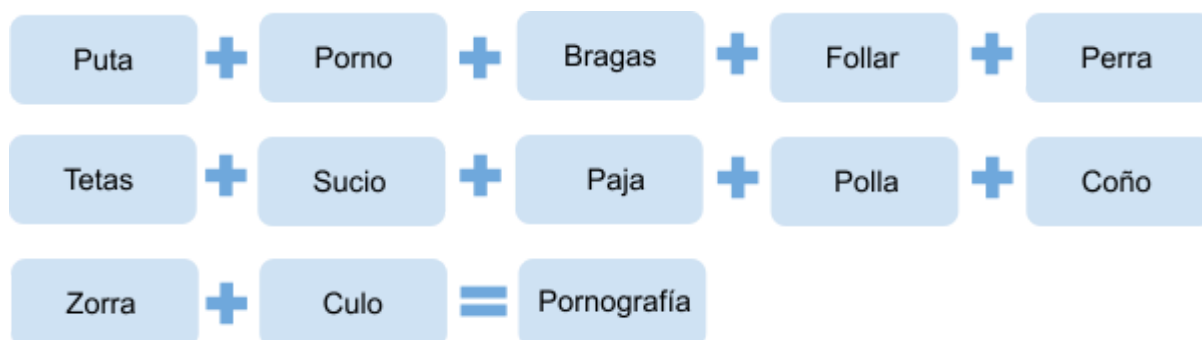
Nodo 1



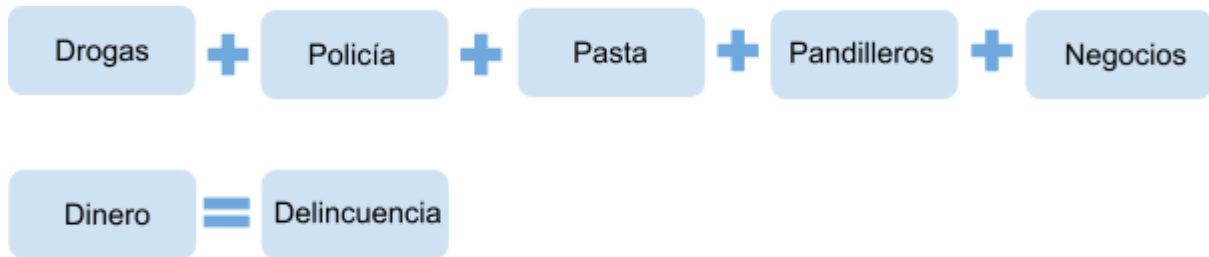
Nodo 2



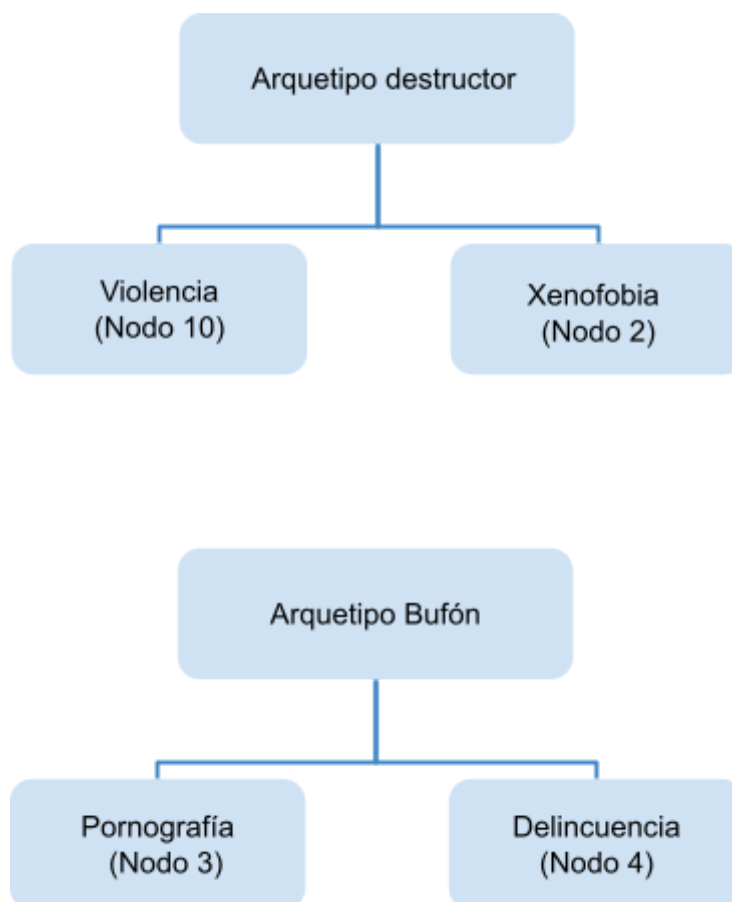
Nodo 3



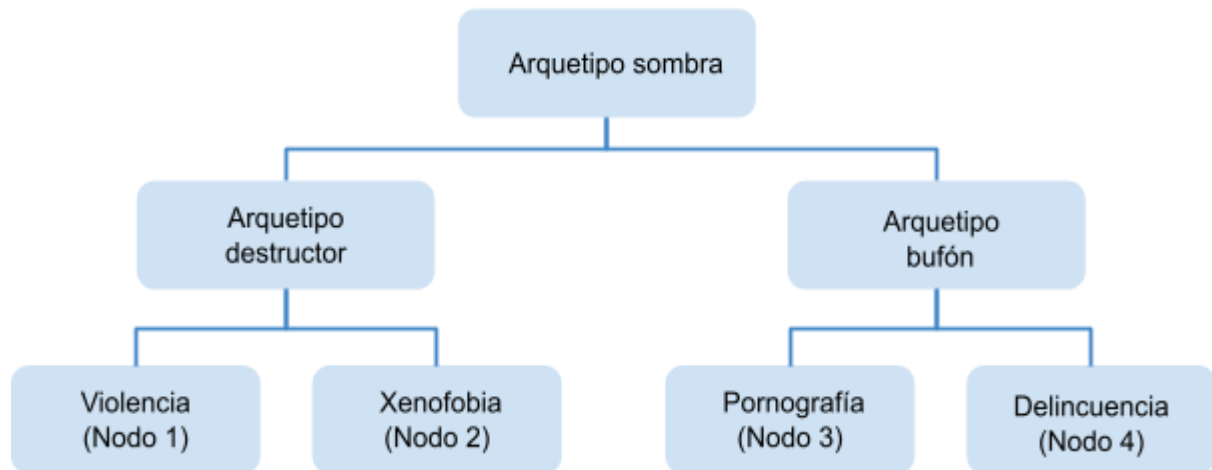
Nodo 4



Relaciones Entre Grupos Construidos



El grupo uno violencia y xenofobia se relacionan entre sí, en cambio en el grupo dos pornografía y delincuencia se encuentran en categorías diferentes, por lo que es necesario plantear una categoría más general que las contenga a todas.



El resultado permite obtener mayor concentración del dato aportando a la consolidación de las categorías emergentes.

Palabras con las que se identifican el videojuego Grand Theft Auto V como estereotipo		
Mexicano	Motero	Lujoso
Arma	Drogadicto	Empresario
Arabe	Borracho	Afroamericano
Explosivos	Zorra	Chino
Negro	Pandilla	Prostituta
Dinero	Gordo	Acento
Extranjero	Striper	Granjero
Suburbio	Nerd	Auto
Remolque	Barco	Ladrón
Gangster	Adicto	Tatuado
Mansión	Sexy	Corrupto
Latino	Hacker	Barrio
Narcotraficante	Héroe	Oficina
Americano	Adicto	Informático
Putas	Armenio	Gay
Canadiense	Marica	Loco
Sirvienta	Homosexual	Discapacitado
Gamer	Pobre	Psicópata
Delincuente	Multimillonario	Asesino

Etapas de Agrupación de Segundo Orden

Agrupación de elementos significativos.

Después de haber seleccionado las palabras relacionadas con la pregunta de investigación, que se determinaron por medio del uso de colores, fue necesario agruparlas a partir de la distinción de un rasgo común. Fue aquí donde se inició a separarlas ya en el elemento que las pudiera abarcar.

En este caso se cuenta el número de veces que se repitió la palabra, no necesariamente de manera textual, pero sí con rasgos parecidos o que aludiera al mismo sentido; tras contarse el número de veces en que se repiten al frente en la matriz para la etapa de segundo orden, se consigna el número de repeticiones para tener un dato claro de la concurrencia de la palabra. Esto permitió ir mirando las primeras tendencias y su orientación. Luego se realiza un listado de las palabras o frases que tienen relación con el objeto de estudio y se organiza en una rejilla.

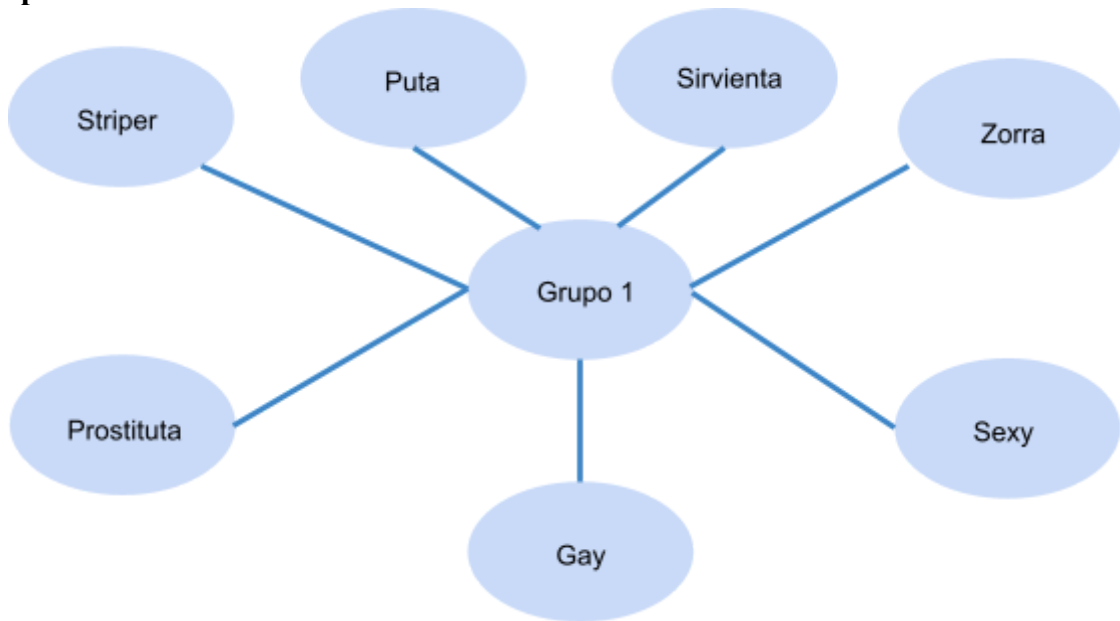
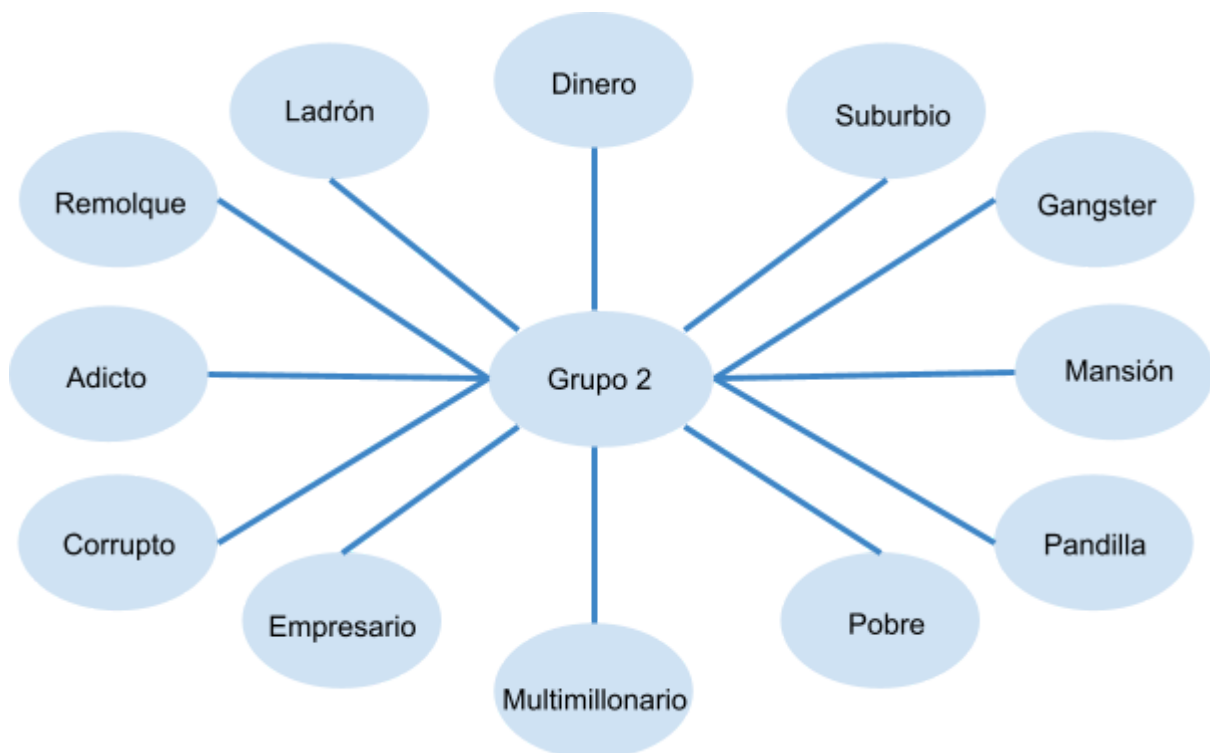
A continuación se consigna un ejemplo con relación a la pregunta de investigación donde se puede notar las palabras que más se repiten, los términos más significativos se toman en cuenta, mientras que aquellas palabras que no sean no importantes, en este caso no se tienen en cuenta.

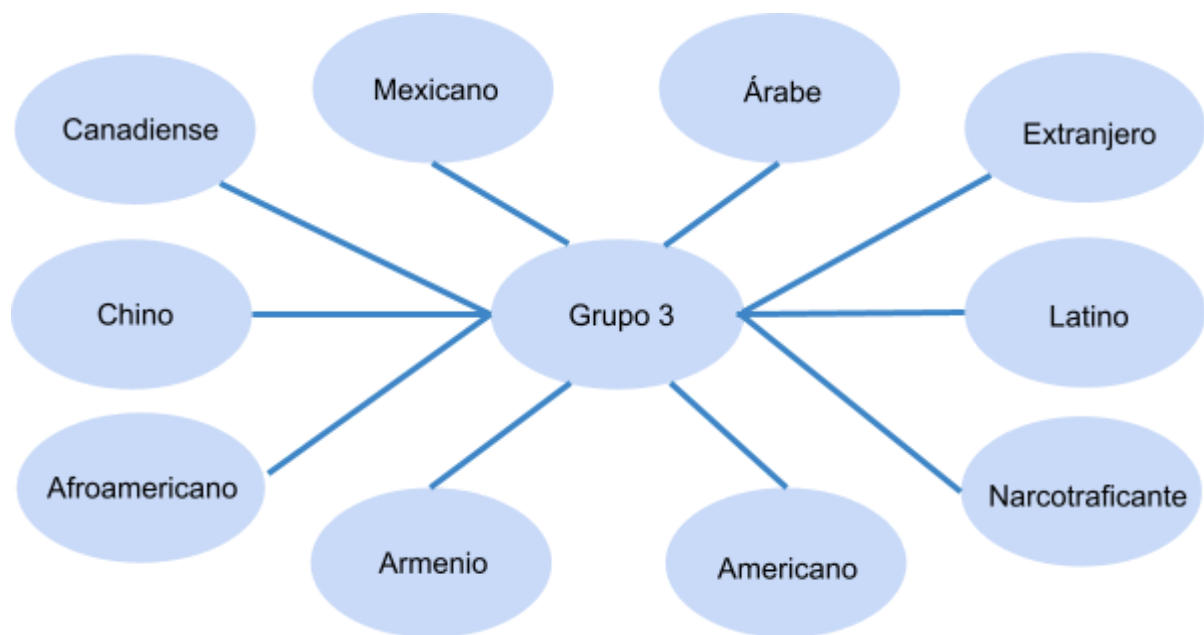
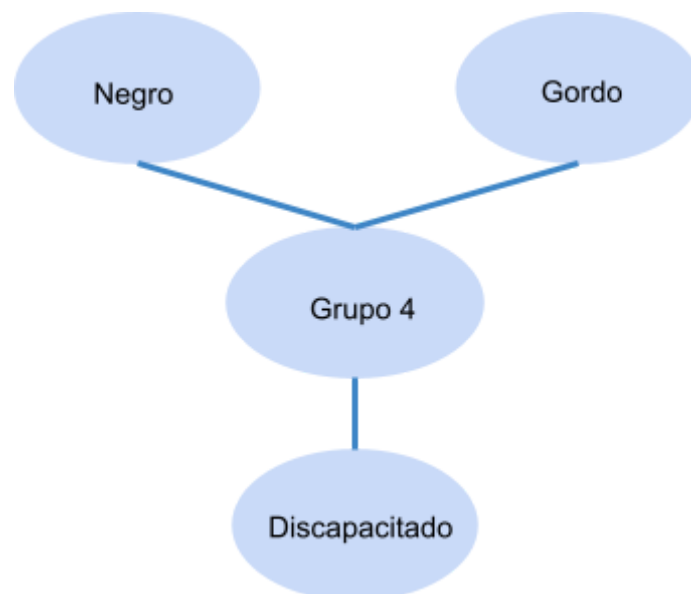
Agrupación de segundo orden

Agrupación de segundo Orden	
pregunta 1	
Término	Cantidad
Mexicano	15
Arma	0
Arabe	2
Explosivos	0
Negro	56
Dinero	23
Extanjero	10
Suburbio	5
Remolque	10
Gangster	15
Mansión	10
Latino	5
Narcotraficante	10
Americano	8
Puta	63
Canadiense	3
Sirvienta	5
Gamer	8
Delincuente	10
Motero	8
Drogadicto	0
Borracho	0
Zorra	11
Pandilla	8
Gordo	6
Striper	5
Nerd	3

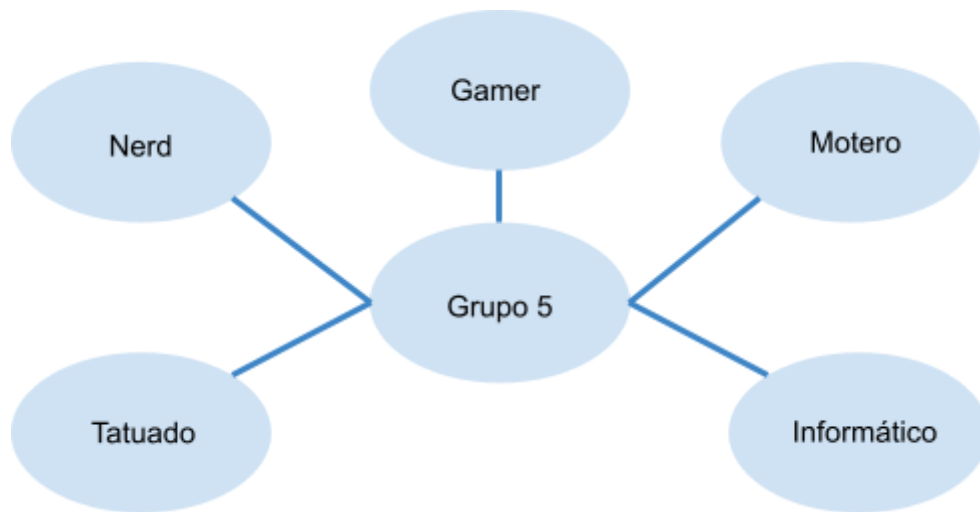
Barco	0
Adicto	8
Sexy	6
Hacker	0
Héroe	0
Adicto	10
Armenio	3
Marica	0
Homosexual	5
Pobre	3
Millonario	10
Lujoso	0
Empresario	5
Afroamericano	10
Chino	3
Prostituta	5
Acento	0
Granjero	0
Auto	0
Ladrón	5
Tatuado	3
Corrupto	5
Barrio	0
Oficina	0
Informático	4
Gay	6
Loco	0
Discapacitado	2
Psicópata	0
Asesino	0

Después de haber identificado las palabras relacionadas con la pregunta de investigación, es necesario agruparlas a partir de la distinción de un rasgo común.

Grupo 1**Grupo 2**

Grupo 3**Grupo 4**

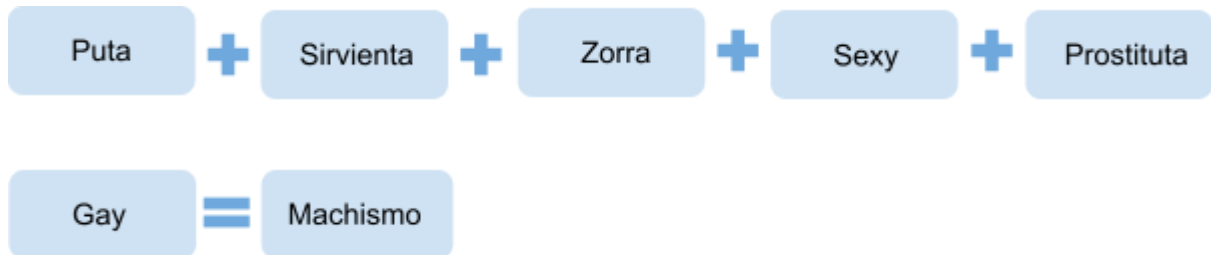
Grupo 5



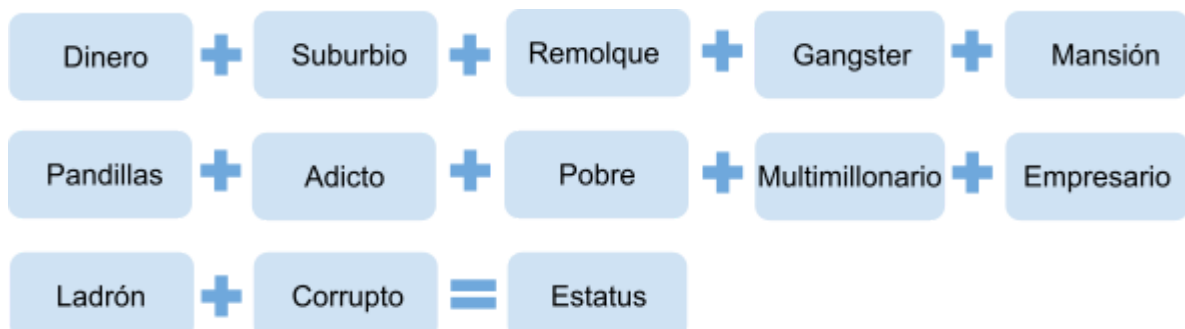
Nominación de Grupos Construidos

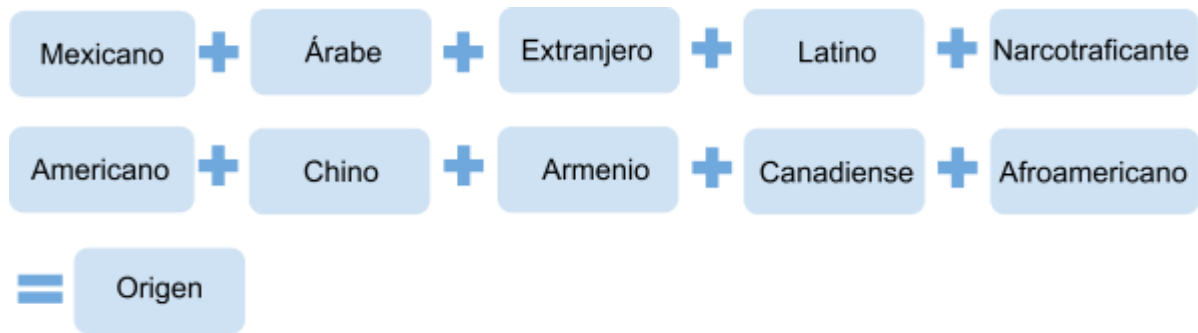
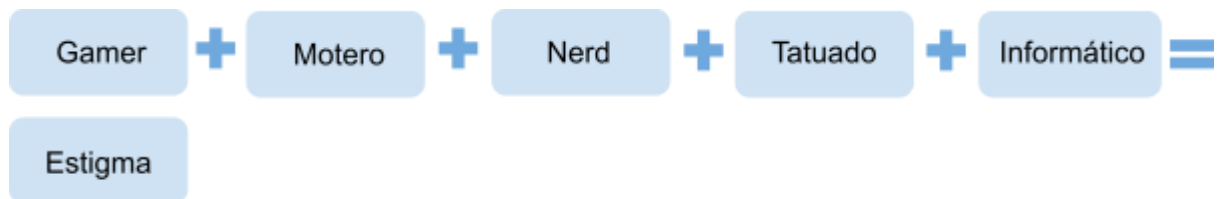
Luego de tener construidas las agrupaciones, se relacionan con un concepto, término o palabra que corresponda a las categorías conceptuales, a estos nuevos grupos se les denomina nodos

Nodo 1

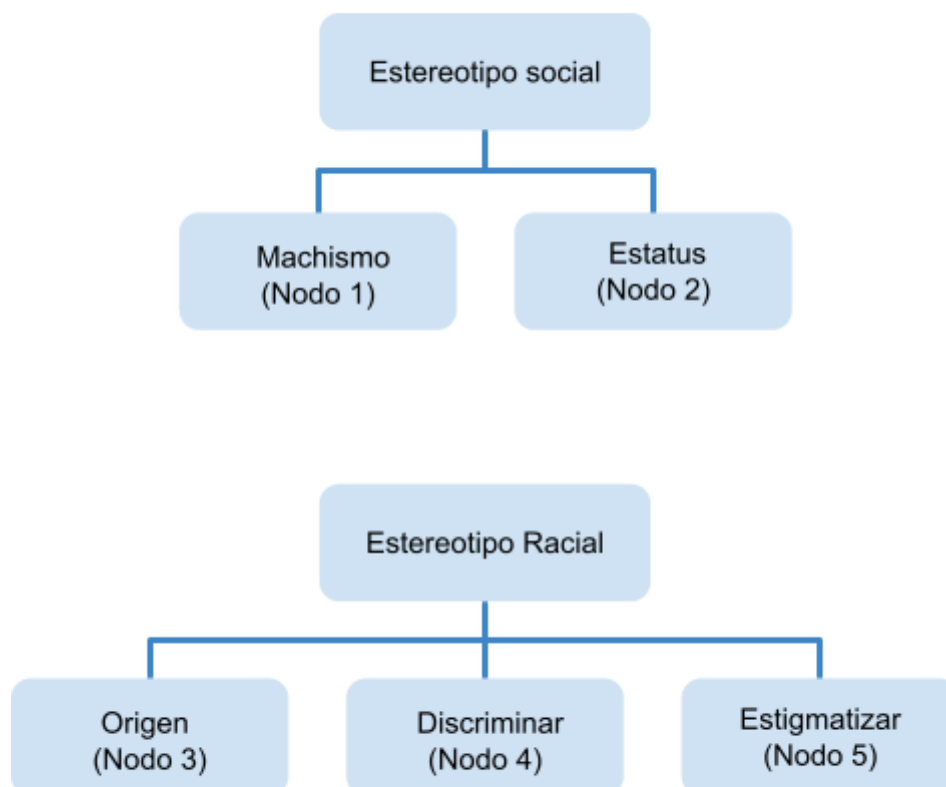


Nodo 2

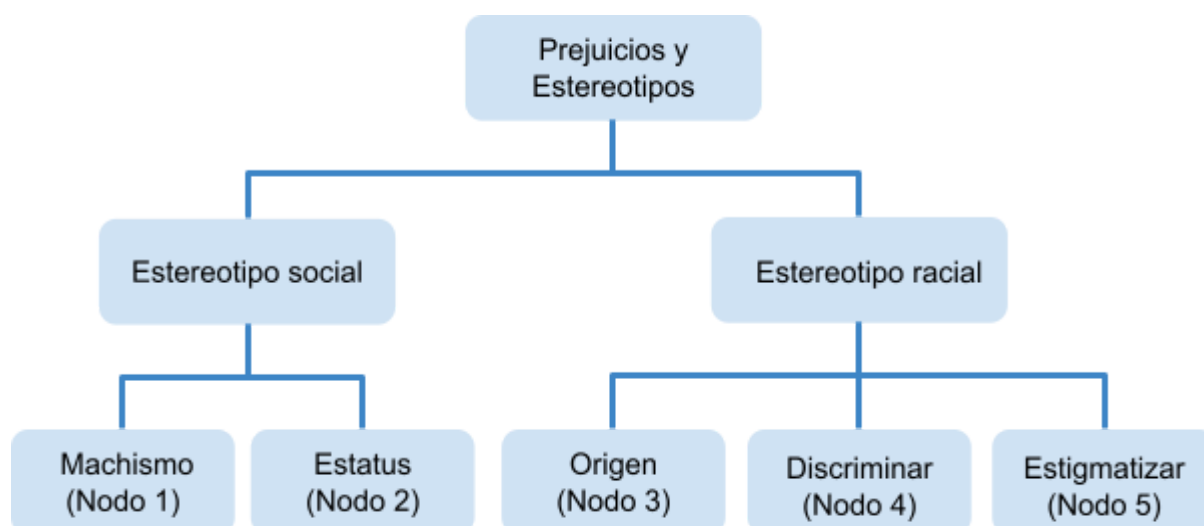


Nodo 3**Nodo 4****Nodo 5****Relaciones Entre Grupos Construidos**

El análisis relaciona los términos seleccionados en los nodos con las categorías conceptuales presentes en la teoría con el objetivo de identificar las relaciones entre ellas o sus diferencias




El grupo uno machismo y estatus corresponden a los estereotipos sociales, en el grupo dos origen, discriminar y estigmatizar podrían corresponder al estereotipo racial, pero estos conceptos son muy ambiguos aún sobre todo en el grupo dos, por lo que es necesario plantear una categoría más general que las contenga a todas.






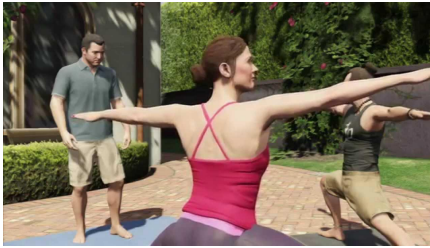
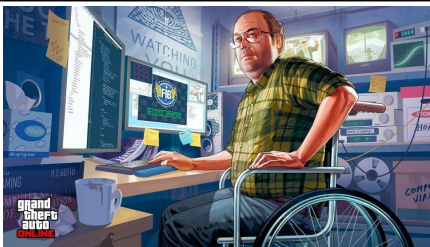
El resultado permite obtener mayor concentración del dato aportando a la consolidación de las categorías emergentes.

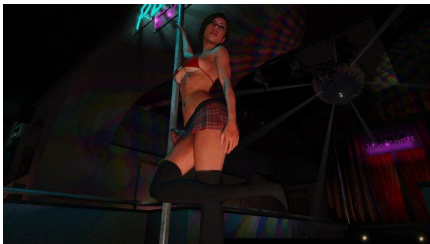

Caracterización de Arquetipos y Estereotipos






Ficha Técnica o Instrumento de Recolección de imágenes				
<p style="text-align: center;">Análisis de los arquetipos y estereotipos que expone la narrativa del videojuego Grand theft Auto V</p> <p style="text-align: center;">Universidad Tecnológica de Pereira</p> <p style="text-align: center;">Licenciatura en Comunicación e Informática Educativa</p>				
<p>Ficha de catalogación</p> <p>Fecha: 29/04/2021</p> <p>Objetivo: Caracterizar los arquetipos y estereotipos que expone el videojuego Grand Theft Auto V.</p> <p>Observadores: Jessika Quiceno Achiardy y Luigi Gómez Sánchez</p> <p>Objeto de análisis: Grand theft Auto V</p> <p>Tiempo de duración del videojuego: 35 horas</p>				
Imagen	Fenómeno	Formato	Descripción de la imagen denotativa	Descripción de la imagen sintáctica
48	Arquetipo		Arquetipo Sombra	Es claro que GTA V es uno de los videojuegos más violentos de la historia, tanto así que se le ha calificado de inmoral y violento, algunos países lo han vetado, GTA V es un videojuego polémico en el que existe un mundo simulado que recrea todas las sombras de una sociedad, las redes sociales, los realitys shows, la vanidad, la pornografía, la delincuencia, los homicidios la corrupción, lo obscuro, lo oscuro, todo aquello que la moral trata de ocultar.






49	Arquetipo		<p>Arquetipo Anima</p> <p>El concepto de anima como un arquetipo que tiene sus bases en el yin y el yang en donde dos fuerzas opuestas se complementan para crear una totalidad, esta imagen se representa con los personajes de Franklin y Trevor los cuales en realidad son las personalidades de Michael, por un lado Trevor tiene un personalidad loca, asesina, desquiciada, que no siente remordimiento por sus acciones, mientras que Franklin tiene una personalidad tranquila, alguien que quiere estar en paz y busca una estabilidad, la unidad de estas personalidades crean un personaje como Michael y representan al ánima, Michael inconscientemente hizo que sus dos polos (personalidades) se unieron par dar inicio a la historia.</p>
50	Arquetipo		<p>Arquetipo Guerrero</p> <p>Michael se representa con el arquetipo de un villano que usa la fuerza del guerrero en su búsqueda del poder, esto lo ha llevado a cumplir sus objetivos sin importar las reglas, la ética, o el bien común, por lo que siempre se ve a Michael ignorando los reclamos de su familia, con la convicción de obtener lo que desea, de modo que tiende a entrar en discusión o sentirse amenazado por las opiniones de los demás, Michael es un guerrero negativo, quien siempre busca liderazgo, para obtener dinero, estatus social o poder, por lo que está dispuesto a estafar a mentir para obtener éxito.</p>

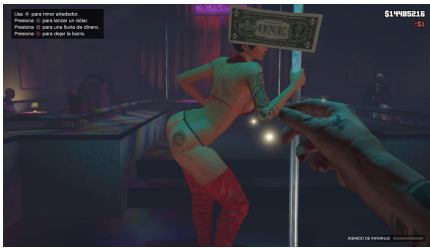




51	Arquetipo		Arquetipo Inocente	<p>Franklin es un joven en búsqueda de su identidad, por esta razón cumple con el arquetipo del inocente, ya que desde su adolescencia se adaptó a un estilo de vida criminal para buscar aceptación en su círculo social, Franklin busca ser respetado y hacer parte de las situaciones importantes para su medio, en el transcurso de la historia es un personaje que busca la admiración de los demás, como es poco autónomo no tiene preferencias particulares respecto al grupo al cual quiere pertenecer.</p>
52	Arquetipo		Arquetipo Destructor	<p>Trevor es un personaje psicópata, homicida temperamental, que siempre está en búsqueda de la destrucción, tanto la suya como la de los demás, ya que es un adicto, que no se preocupa por su integridad, tiene convulsiones de ira que lo hacen asumir las situaciones de manera violenta, la naturaleza de Trevor representa el arquetipo de destrucción, la necesidad de transformación, la sombra que nace de Trevor nace de sus patologías creadas por las experiencias negativas de su niñez, por lo que al no poder enfrentar a la destrucción, se ha unido a ella.</p>
53	Arquetipo		Arquetipo Gobernante	<p>Steve Haines y Dave Norton representan el arquetipo de gobernante ya que su posición como agentes del FIB les otorga un poder, el cual han asumido por medio de la sombra del gobernante, estos personajes toman una actitud soberbia que les da, el dominio de controlar a todos</p>





				<p>los que están bajo su mando, en este caso Steve Haines, es el personaje con más autoridad y quien tiene el control de manipular todo lo que esté a su alrededor según sus deseos, por otro lado Dave Norton representa otra parte del gobernante el cual se encarga de buscar los recursos necesarios para que todos los planes estén en orden; busca la seguridad por medio de un método que sea inalterable para con esto alcanzar sus objetivos.</p>
54	El arquetipo		Arquetipo Buscador	<p>Amanda es un personaje que está obsesionado con una vida espiritual, tratando con esto de darle solución a sus problemas familiares, por medio del yoga y la meditación ella trata de buscar equilibrio y autoperfeccionamiento, esta constante búsqueda la lleva a practicar cualquier actividad que le genere satisfacción personal, durante la historia se ve a Amanda muy comprometida jugando tenis haciendo yoga o yendo al gimnasio, este vacío emocional y existencial hace que Amanda experimente nuevas posibilidades para escapar de sus problemas.</p>
55	Arquetipo		Arquetipo Sabiduría	<p>Lester es un informático apasionado por la programación, es un ermitaño que pasa sus días frente a la computadora, es la mente maestra en las misiones, un personaje frío, insensible, calculador y estratega, Lester busca la soledad y la tranquilidad, sus vínculos sociales básicamente se basan en el trabajo, es un personaje sabio y astuto en el</p>

				cual todos confían para resolver sus problemas.
56	Arquetipo		Arquetipo Bufón	En Grand theft Auto V hace presencia el arquetipo de bufón por medio de lo pornográfico, en la historia de GTA V aparecen personajes que tienden a ser bufones, es decir lujuriosos, libidinosos, vagos y vulgares, ya que en el videojuego es muy común ver trabajadoras sexuales y personajes pícaros que encajan perfectamente en el rol del bufón.
57	Arquetipo		Arquetipo Dios	La historia de GTA V gira entorno al dinero, los atracos de bancos, son de las escenas más trilladas en el videojuego, por lo que es claro que es un elemento muy importante para lograr ascender en el mundo criminal y convertirse en un Gangster adorado por todos, así que el arquetipo de dios en GTA V se manifiesta por medio del dinero, como creador de las proyecciones mentales o deseos humanos, es el elemento salvador que da la ilusión de una vida digna y próspera, este arquetipo de dios, hace que los personajes estén constantemente involucrados en una serie de rituales que los ayudan a trascender en el mundo, logrando así recompensas como; el éxito el reconocimiento, el respeto, la admiración y la jerarquía en el mundo de la mafia.

58	Estereotipo		Estereotipo de género machismo	En la siguiente imagen se ve a Michael abusando físicamente de su hija Tracey, por lo que claramente Michael se aprovecha del rol social de “padre” para controlar y obtener sus ambiciones por medio de la violencia.
59	Estereotipo		Estereotipo social	Escena del robo del banco en <i>Ludendorff</i> , Michael está siendo embestido por uno de los rehenes, que se ha revelado, este hombre es el reflejo del héroe, un personaje valiente que se sacrifica para salvar a los otros, es una escena muy cliché en el cine y en la televisión, ahora reforzada en el videojuego.
60	Estereotipo		Estereotipo de nacionalidad	Una escena en donde Franklin ingresa a una tienda de armas, una de las imágenes recurrentes en el videojuego en donde se da a entender que la sociedad estadounidense, es violenta y que en cualquier lugar de la ciudad se puede encontrar un lugar como este.
61	Estereotipo		Estereotipo de nacionalidad	Escena en donde Martin Madrazo recibe a Michael y a Trevor en su mansión, la idea de narcotraficante, excesivamente trillada en el cine y la televisión, un personaje de nacionalidad mexicana bastante excéntrico y peligroso.
62	Arquetipo Estereotipo		Estereotipo social clasismo	Panorámica en donde se muestra la localidad de <i>South Los Santos</i> , un barrio de afroamericanos marginado, zona en donde abunda la pobreza, la drogadicción y la violencia, en contraste con los edificios del centro de la

				ciudad, en donde se encuentra la arquitectura más sofisticada, los autos de lujo y las personas de poder, imagen que retrata la idea o estereotipo de desigualdad de muchas ciudades.
63	Estereotipo		Estereotipo de género machismo	Escena en donde Tracey se encuentra viendo el reality show “fama o drama” estereotipo de género, en donde la mujer tiene atributos de un personaje poco inteligente, básico y ordinario, por lo cual Michael se ve despreciando esta conducta en su hija.
64	Estereotipo		Estereotipo de nacionalidad	Escena en donde Jimmy se encuentra en su habitación jugando videojuegos y consumiendo comida chatarra, estereotipo sobre los adolescentes estadounidenses, con atributos de una persona obesa y perezosa, una imagen cliché sobre lo que es ser estadounidense.
65	Estereotipo		Estereotipo de nacionalidad	Escena en donde Franklin y Lamar, se encuentran en una riña con la banda “los vagos” estereotipo de nacionalidad, en donde los delincuentes, son latinos, por lo tanto son violentos y agresivos.
66	Estereotipo		Estereotipo de aspecto	Trevor en un estudio de tatuajes, estereotipo sobre un delincuente, personaje descuidado y tatuado, drogadicto.
67	Estereotipo		Estereotipo social	Trevor en Sandy Shores presenciando una discusión entre mamá e hijo: ¿No sabes hacer nada bien? Con razón tu padre nos abandonó... creencia social de que solo las zonas marginadas son

				víctimas de abuso, acoso y abandono.
68	Estereotipo		Estereotipo de género machismo	Trevor en el club de <i>strippers</i> , presenciando el show de una bailarina, estereotipo de género la idea de mujer como un objeto que se puede comprar u obtener.
69	Estereotipo		Estereotipo de género machismo	Trevor en el club de <i>strippers</i> , tocando a una mujer de manera lasciva, estereotipo de género, sobre la idea de mujer como un objeto sexual.
70	Estereotipo		Estereotipo social clasismo	Ciudadanos de los Santos, estereotipo social que refleja la búsqueda de estatus por medio de autos de lujo, y a su vez representa la necesidad de aprobación social.
71	Estereotipo		Estereotipo racial	Franklin caminando por la ciudad de los Santos, en frente de un ciudadano que demuestra su racismo por medio de un poster con la siguiente frase: <i>This is the land of oppernty Get Out!</i> esta expresión evidencia la idea que se tiene, sobre las personas afrodescendientes, dando a entender que los afro no tienen derecho, ni oportunidades.
72	Estereotipo		Estereotipo de género machismo	Escena en la que Trevor habla con Denise tia de Franklin, allí Trevor le regala dinero y la elogia, para evitar que se involucre en la conversación entre él y Franklin, esta imagen representa un estereotipo de género en donde la mujer es excluida o ignorada en las situaciones importantes por lo que, para evitar que ella

				contribuya a cualquier decisión se le manipula.
73	Estereotipo		Estereotipo social clasismo	Escena en la cual Michael se cruza con un habitante de la calle, estereotipo social, en donde el rico, mira con desprecio al pobre, se ve al rico en una posición de superioridad mientras el pobre se muestra inferior tratando de levantarse de su miseria.
74	Estereotipo		Estereotipo de género machismo	Escena en donde Tracey asiste a la audición de un reality show llamado "fama o drama" este personaje, es sexualizado en todo el videojuego, además se hace alusión a los reality show tipo <i>jersey shore</i> , en donde existe un estereotipo de mujer la cual se ve como un objeto de decoración y publicidad para obtener rating.
75	Estereotipo		Estereotipo de aspecto	Escena en donde Franklin visita a Lester, para solicitarle ayuda, estereotipo de aspecto en donde se ve al informático, como una persona en condición de discapacidad ermitaña y antisocial aludiendo al científico Stephen Hawking.
76	Estereotipo		Estereotipo de género machismo	Escena en donde Martín madrazo, maltrata psicológicamente a su esposa Patricia, estereotipo de género que evidencia el rol de la mujer en el matrimonio tradicional, como una persona sometida a la autoridad de su esposo, una mujer dependiente tanto económica como psicológicamente de su pareja.

77	Estereotipo		<p>Escena en donde Michael se encuentra formateando una computadora, la cual está infectada de virus a causa de la pornografía, estereotipo de género, en donde se ve a la mujer como un objeto sexual de deseo, una imagen que se repite continuamente en la narrativa del videojuego GTA V.</p> <p>Estereotipo de género machismo</p>
----	-------------	-----------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Capítulo IV

Corpus de Trabajo

El presente trabajo de investigación tiene como tercer objetivo, establecer o demostrar la hipótesis planteada en la pregunta de investigación, por lo que es importante partir del objeto de estudio para así abordar las demás particularidades que se hallaron en el videojuego, tales como la narrativa, el discurso, los estereotipos y arquetipos que se encontraron en el transcurso del análisis.

Grand theft Auto V

Este videojuego ha sido uno de los más exitosos a nivel mundial y uno de los más consumidos por gran parte de la población, esta fue una de las razones por las que se eligió como objeto de estudio de la investigación, GTA V es creado por los hermanos Dan Houser y Sam Houser, Dan es el director de la saga mientras Sam es uno de los productores, ellos junto a la productora Rockstar North dieron vida al videojuego y en el año 2013 fue lanzado al público, su premisa principal es convertirse en el Gangster o el jefe de jefes, como en las anteriores sagas, pero con una excepción que fue la que lo llevó a convertirse en uno de los más consumidos, su gran atractivo el robo de autos, fue muy bien recibido por la comunidad *gamer* ya que en el año 2013 se consideraba uno de los videojuegos con mejores gráficos y además de esto cuenta con unas cinemáticas que recuerdan a las películas de acción hollywoodenses, mecánicas increíbles para la época.

Grand theft Auto V causó un gran impacto en la sociedad, pues para muchos transgredía la moral, las creencias, los principios y los valores e incitaba al odio y a la violencia; aunque el videojuego cuenta con clasificación M es decir para mayores de 17 años, su venta no fue para nada limitada, y fue consumida por gran cantidad de niños y

adolescentes que pedían a sus padres como regalo este videojuego, esta situación ha sido muy común en el consumo de videojuegos, ya que muchos de los padres no tienen conocimiento de la clasificación para el público y aunque las carátulas tengan impresa la clasificación casi todos la ignoran, y se sigue consumiendo sin ningún conocimiento, un videojuego que podría ser nocivo para la educación y la conducta de los niños ya que allí, se encuentran gran cantidad de contenidos y no solo se trata de un videojuego de autos como muchos de los padres suponen.

Es claro que Grand theft Auto V tiene contenidos bastante implícitos que podrían configurar ciertos pensamientos, patrones o conductas en niños y adolescentes que son gran parte del público consumidor del videojuego de modo que estos contenidos llegan directamente sin mediación de un contexto o de una asesoría responsable. Por tal razón la investigación se centra en estudiar esta narrativa aparentemente inofensiva, e intentar descifrar desde diferentes categorías la intención con la que se realizó la construcción de este complejo mundo virtual.

Índices Narrativos

En la primera fase metodológica se desarrolló el objetivo identificar, el cual tiene como finalidad dos momentos, el primer momento identificar los índices narrativos en la historia de GTA V, en esta fase se encontraron contenidos que dieron significado a la historia y a los personajes, elementos claves para entender el mundo de Grand theft Auto V.



Imagen 30 Escena del videojuego Grand theft Auto V

El centro de la historia el personaje principal Michael, en quien los índices dejaron ver a un padre de familia, a un amigo, pero a su vez a un delincuente, diferentes personalidades que se descubrieron a medida que se analizaron las relaciones en las se hicieron visibles las dos dimensiones de su carácter y como estas tuvieron implicaciones para la historia y por supuesto para el desarrollo de los personajes, a su alrededor Franklin, Trevor, Amanda, Tracey, Jim y demás personajes que fueron transformándose a lo largo de la historia por las acciones o decisiones que Michael tomó.



Imagen 29 Escena del videojuego Grand theft Auto V

Punto de partida de la historia, Michael traiciona a Trevor con la excusa de dejar la vida de delincuente atrás y crear una vida tranquila con su familia, esta escena es uno de los

giros más importantes en toda la narrativa ya que esta decisión deja ver a un Michael nuevo, pero tiempo después, su destino kármico lleva a Michel a retomar lo que inconscientemente ha querido, una vida en la delincuencia que alimentan su ego y su adrenalina, emociones que están por encima de su rol como padre, mantener ambas máscaras es muy difícil ya que en ambas, se ve como en momentos pierde el control y le cuesta mantener en armonía estos dos mundos.



Imagen 44 Escena del videojuego Grand theft Auto V

El encuentro en el cementerio, es el verdadero reencuentro entre Michael y Trevor ya que es allí donde realmente los dos personajes dejan ver sus verdaderas intenciones, durante la historia el propósito de Trevor era recuperar el vínculo que llegó a sentir por la persona a la que siempre consideró como su amigo, la amistad que se había construido se quiebra nuevamente, tras descubrir que Michael no solo lo engañó sino que le ocultó la muerte de su mejor amigo Brad, el cual Trevor siempre creyó con vida, este índice es uno de los más importantes en la narrativa de GTA V puesto que hay una ruptura entre los dos personajes principales y esto crea desconcierto en Trevor y hace que Michael alimente el odio que tiene hacia él.



Imagen 46 Escena del videojuego Grand theft Auto V

La opción A del final del videojuego es una de las escenas en donde se cumplen los índices que Michael mostró durante toda la historia, por esta razón es tan importante, pues es aquí donde realmente se devela todo el odio de Michael hacia Trevor, manifestando así todo su rencor hacia la persona que lo hacía sentir incómodo, y no hacia Dave y Steve quienes realmente lo manipulaban.



Imagen 47 Escena del videojuego Grand Theft Auto V

Opción C del final del videojuego, la transformación de Michael, durante toda la historia Michael buscó desesperadamente el cambio, pero nunca lo logró, la violencia siempre estuvo latente en él y aunque quiso ser un padre de familia dedicado a los negocios, esto duró muy poco, porque Michael realmente era un criminal, a veces arrepentido por la

presión moral de su familia, solo es hasta el final que Michael logra liberarse de esto y logra olvidar el rencor y el odio por todos, que durante tanto tiempo sembró en su interior, y se convierte en un personaje menos ambicioso más empático, un personaje que busca cuidar las relaciones, un personaje que nunca más quiere perder a su familia y amigos.

Hallazgos

Los índices permitieron encontrar la lógica de la premisa de la historia, todos los personajes lograron ser un Gangster y solo uno, se pudo liberar de esto, Michael el gran líder de la historia, mostró otra cara de la narrativa de GTA V, los índices permitieron darle una interpretación más profunda a la historia, y muchas de las escenas fueron como una parte del rompecabezas para descifrar el simbolismo de la historia.

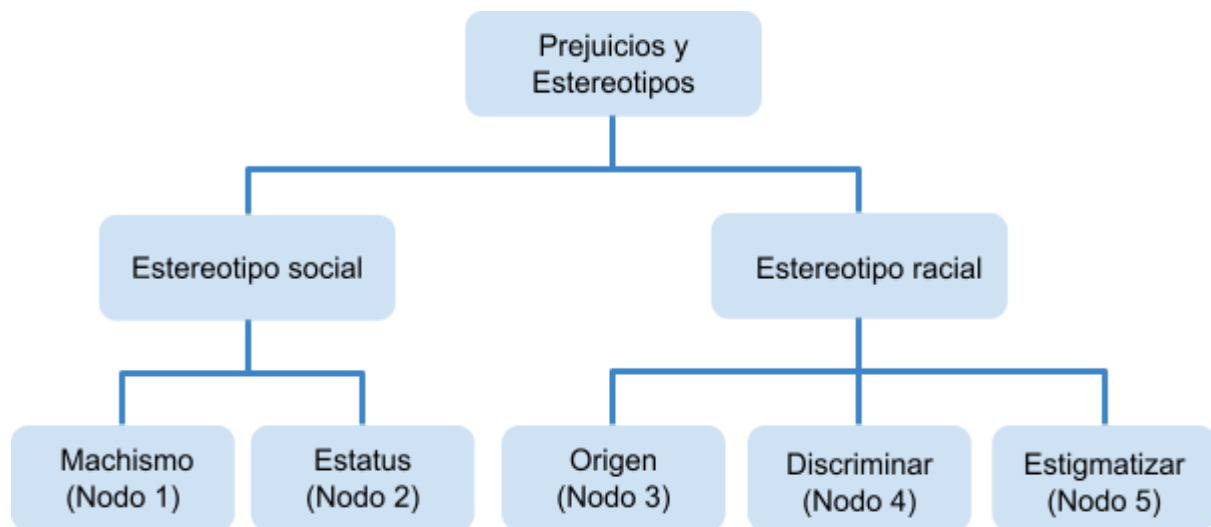
Síntesis de Información Cualitativa

En la segunda fase metodológica se desarrolló el objetivo identificar, el cual tiene como finalidad dos momentos, el segundo momento identificar los diálogos o palabras frecuentes en la narrativa del videojuego Grand theft auto V, en esta fase se encontraron palabras con un sentido intencional y repetitivo.

Resultado Esquema 1 página



Resultado Esquema 2 página



Resultado Esquema 1

En el primer resultado se encontraron los siguientes hallazgos, el arquetipo de destructor y el arquetipo de bufón correspondiente a la categoría conceptual arquetipo de sombra, puesto que las palabras o términos seleccionadas se relacionan con contenidos violentos, xenófobos, pornográficos y delictivos propios de la narrativa de Grand theft Auto V.

Resultado Esquema 2

En el segundo resultado se encontraron los siguientes hallazgos, el estereotipo social y estereotipo racial correspondiente a la categoría conceptual estereotipos y prejuicios, puesto que las palabras o términos seleccionadas se relacionan con contenidos en el videojuego que son de carácter machista, de estatus social, de origen o nacionalidad y discriminación.

Arquetipos y Estereotipos

En la segunda fase metodológica se desarrolla el objetivo caracterizar, el cual tiene como finalidad determinar los contenidos arquetípicos y estereotípicos que expone el videojuego Grand theft Auto V, en esta fase se encontraron escenas correspondientes a las categorías conceptuales.

Arquetipo Sombra



Imagen 48 Escena del videojuego Grand theft Auto V

El arquetipo de sombra es la esencia de Grand theft Auto V, el lado más oscuro de una sociedad, una ciudad violenta, corrupta, xenófoba, racista y clasista, un mundo simulado que reúne todas las máscaras de la humanidad, que normaliza la oscuridad y la maldad, en la que no solo reina la injusticia sino que también es premiada, una sociedad en crisis por la ausencia del sentido ético que acompañado del egoísmo pasa por encima de todos a su alrededor para obtener beneficios, atropellando la dignidad de las demás personas, Los Santos una ciudad en donde solo existe una forma de resolver las situaciones, la violencia la única forma de reinar, de ganar, de obtener poder y admiración, la degradación del humano que llevado por su oscuridad ya no encuentra salida, porque en GTA V el inconsciente se ha vuelto consciente.

Arquetipo Anima y Animus



Imagen 49 Escena del videojuego Grand theft Auto V

Michael como el personaje principal, inconscientemente buscó encontrarse con Trevor y Franklin ya que estos dos personajes son su complemento, Trevor es su sombra, el sentido más desquiciado mientras que Franklin es su parte más bondadosa el reflejo de la luz que hay en él, la integración de los opuestos hace que Michael logre un equilibrio que oriente sus pensamientos, sus ambiciones y su vida, pero es hasta el final de la historia que Michael le da fin a su conflicto interno, la unión del Animus y el Anima logra que Michael se haga dueño de las proyecciones de su inconsciente.

Hallazgos

En la narrativa de Grand theft Auto V todo está conectado, Michael representa el arquetipo de Guerrero el cual busca poder por medio de una vida delincuente que él oculta tras una máscara de empresario, mientras que Trevor es el arquetipo del destructor siempre en la búsqueda de la violencia y los conflictos, por otro lado Franklin es el reflejo del arquetipo del inocente en la búsqueda de su identidad y de un sentido de la vida, estos tres personajes junto a los personajes secundarios representan los arquetipos de gobernante, buscador, sabiduría y bufón, y le dan un significado a la historia, pero así como existen personajes

secundarios, se podría decir entonces que existen arquetipos primarios estos serían los arquetipos de sombra, animus/ánima, guerrero, destructor e inocente, haciendo una apología al personaje principal Michael, es así como se podría deducir que la representación inconsciente del Animus y el Ánima y la separación de los opuestos hace que la sombra surja, mientras que la unión del Animus y el Ánima crea una conciencia en Michael que hace que la sombra se desvanezca y por lo tanto obtenga por medio del arquetipo de Dios sus deseos más profundos.

Estereotipo de Género Machismo

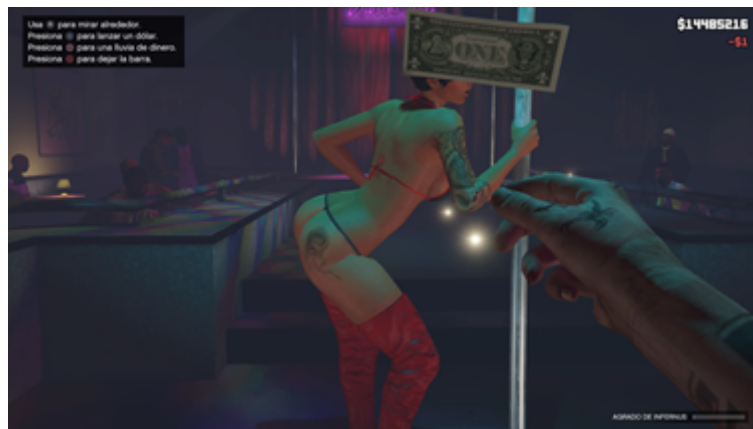


Imagen 68 Escena del videojuego Grand theft Auto V

A lo largo de la historia de Grand theft Auto V, el estereotipo más presente es el de género, y es que el machismo en la narrativa del videojuego está presente en muchas de las escenas, situaciones que representan la idea de mujer como objeto sexual, y esto se percibe con mucha facilidad en el videojuego, de alguna manera casi todos los personajes son sexualizados, vestimenta provocativa, en algunas ocasiones poca ropa, mujeres voluptuosas, personajes a los que se les otorga actitudes y poses que obedecen a contenidos que generalmente cumplen los deseos o las expectativas de los jugadores para con esto generar más ventas, además de estas situaciones, hay escenas en donde los personajes femeninos, son

agredidos tanto física como psicológicamente, comentarios en donde se irrespeta el género femenino, insultando su inteligencia, su sensibilidad y hasta imponiendo el rol que deben asumir repetidamente de forma violenta, es claro que GTA V es un videojuego en el que predomina el género masculino y se evidencia la opresión del patriarcado en la sociedad.

Estereotipo Social



Imagen 73 Escena del videojuego Grand theft Auto V

En la narrativa de Grand theft Auto V, es muy clara la referencia a las clases sociales y al estatus social ya que existen escenas en donde los personajes desarrollan conductas clasistas, la ciudad de los Santos en su totalidad es una ciudad desigual, y comúnmente se ve una panorámica de los dos contrastes, en donde el rico (Michael de fondo) que es un delincuente de cuello blanco, observa como el pobre (Vagabundo) es estrujado y desplazado por la policía, estas y otras escenas, manifiestan las dicotomías sociales y reflejan el sistema de clasificación que generalmente se encuentra distorsionado por los prejuicios y estereotipos sociales

Estereotipo de Nacionalidad



Imagen 61 Escena del videojuego Grand theft Auto V

La mafia y el narcotráfico, son muy frecuentes en la narrativa de GTA V, por lo que regularmente se encuentran personajes mexicanos que tienen vínculos con los personajes principales, escenas en donde se hacen negocios con sicarios, capos y narcotraficantes, un recurso narrativo demasiado trillado que hace referencia a una problemática latinoamericana, es entonces esta idea un estereotipo bastante común entre los extranjeros, tanto películas, como series se han valido de este recurso para representar el género de acción, las creencias que alguna vez se tuvieron sobre, los ganster o la mafia italiana se han transformado para darle paso a los carteles latinos, esta idea ha sido tan bien recibida que ha implantando un estereotipo de lo que se vive en latinoamérica, aunque es una realidad en el continente, este tipo de contenido ha distorsionado, la imagen de lo que es ser latino y muchas veces ha dado paso a casos de xenofobia.

Hallazgos

Incluir los estereotipos en una narrativa, es uno de los recursos más frecuentes en los contenidos audiovisuales puesto que así, el contenido es digerible y bien recibido, ya que los estereotipos tienen la función de percibir, resumir y clasificar, un rol social, una comunidad o una cultura para así obtener un lenguaje universal que permita tipificar rápidamente el mundo, aunque cada narrativa es diferente, muchas tienen un rasgo en común, utilizar ciertos estereotipos para representar un género, en el caso de Grand theft Auto V el género de acción está ligado, a los estereotipos sociales, de nacionalidad y de machismo, no obstante estos van acompañados de otros estereotipos como los raciales y de aspecto, que dan carga a la historia y permiten desarrollar las dinámicas de una sociedad.

Diálogos con los Autores

El siguiente punto tiene como objetivo tres fases, puesto que la primera fase, ya fue expuesta anteriormente en los hallazgos, por consiguiente las tres últimas fases se desarrollarán en este apartado, de modo que estas consisten en un primer punto, en el cual se relacionarán los planteamientos teóricos expuestos por los autores en concordancia a las diferentes categorías conceptuales investigadas a lo largo del proyecto, por consiguiente se procederá a desarrollar la siguiente fase que consiste en articular dichas categorías conceptuales con la hipótesis planteada en la pregunta de investigación para finalmente concluir y argumentar desde los objetivos planteados en la hipótesis inicial.

Arquetipo

A partir del momento en el que Jung estudia los arquetipos desde una perspectiva psicoanalítica, se crea una nueva teoría importante para el campo de la psicología, puesto que este planteamiento se intentó descifrar desde el inconsciente colectivo, el cual se manifiesta que:

“Lo llamado inconsciente colectivo. He elegido la expresión “colectivo” porque este inconsciente no es de naturaleza individual sino universal, es decir, que en contraste con la psique individual tiene contenidos y modos de comportamiento que son, *cum grano salis*, los mismos en todas partes y en todos los individuos. En otras palabras, es idéntico a sí mismo en todos los hombres y constituye así un fundamento anímico de naturaleza suprapersonal existente en todo hombre.” (Jung, 1970, pp. 10).

Por tal razón estas consideraciones dieron inicio a lo que conocemos como arquetipos, y este contenido inconsciente tiene su procedencia en la percepción de mundo y el origen de la existencia o en palabras de Jung en la cosmovisión primitiva, de modo que estas imágenes

mentales se fueron transformando en lo que se plantea en la teoría como mitos, es decir que cualquier tipo de fenómeno es vinculado al arquetipo de dios o creador, el cual solo habita en la mente del hombre.

Es importante reconocer que tras el arquetipo de dios, se fueron vinculando diferentes figuras en el mundo teológico y mitológico por lo cual muchas de estas figuras tomaron una forma andrógina, que tenía como imagen los seres femeninos de forma, pero de carácter masculino o viceversa, este arquetipo de ánima se denomina como un arquetipo de carácter andrógino el cual consta de un sentido dual, de modo que esta teoría tiene sus bases en la la teología china y está ligada a lo se conoce como yin yang, Jung (1970) manifiesta que:

“A uno de estos arquetipos, que es de un especial significado práctico para la psicoterapia, lo he denominado anima. Con esta expresión latina se designa algo que no debe ser confundido con ninguno de los conceptos del alma cristiano-dogmáticos ni tampoco con ninguno de los que ha creado hasta ahora la filosofía. Quien quiera hacerse una representación más o menos concreta de la naturaleza de aquello cuya formulación representa este concepto, deberá recurrir preferentemente a un escritor antiguo como Macrobio, o a la filosofía china clásica, en la que el ánima (en chino *po o gui*) es vista como una parte femenina y ctónica del alma.” (p. 54).

Partiendo del concepto de dualidad Jung plantea otro arquetipo que denomina como sombra el cual pretende mostrar que en cada persona habita un ser oscuro, un contenido oculto, perverso, que origina comportamientos competitivos, egoístas y violentos surgiendo de las profundidades de su ser el instinto animal que se denomina como oscuro, esta sombra constituye entonces a la naturaleza humana, pero esto no quiere decir que el humano o deba reprimirla o deba entregarse a ella, puesto que el humano debe aprender a expresar los impulsos de la sombra de un modo humano, con base a Jung, S. Pearson (1992) expresa que:

“A lo largo de nuestro periplo recibimos ayuda de guías internos o arquetipos; cada uno de los cuales ejemplifica una manera de ser en la travesía. Despertando los héroes interiores explora doce de estos guías internos, el inocente, el huérfano, el guerrero, el bienhechor, el buscador, el destructor, el amante, el creador, el gobernante, el mago, el sabio y el bufón. Cada uno tiene una lección para enseñarnos, cada uno preside una etapa del camino.” (p. 20).

Esta cita es parte de la introducción del libro despertando los heroes interiores de la autora Carol S.Pearson, quien se basa en los planteamientos de Jung para crear una nueva teoría, este libro es una guía de doce arquetipos y en este se plantea cómo descubrirlos a lo largo de la vida por lo que es muy agradable de leer, puesto que a veces parece como un pequeño juego de cartas.

Para la autora cada arquetipo es como un carácter de personalidad que se va desarrollando a lo largo de la vida, por lo que muchos de estos arquetipos tienden a tener una parte oscura, este planteamiento es muy interesante y fue una de las razones por las que, se escogió este libro para complementar el análisis de esta categoría, entre los arquetipos que se trabajaron se encuentran, el inocente, el guerrero, el buscador, el destructor, el gobernante, el sabio y el bufón. S.Pearson (1992) expone en su libro los siguientes arquetipos:

El Inocente

“El inocente nos ayuda a construir la persona-la máscara que usamos en el mundo, nuestra personalidad, nuestro rol social. Aunque su imagen es externa no parece tener complejidad o profundidad, este arquetipo nos provee del sentido de quiénes somos y que se puede esperar de nosotros. la presión para llegar a ser una persona comienza temprano, “¿Qué quieres ser cuando seas grande?” (S.Pearson, 1992, pp. 49).

El Guerrero

“Por cada Guerrero que lucha contra la injusticia hay otro Guerrero luchando por preservarla. Pero no todas las formas negativas del Guerrero son villanos. El Guerrero tiene una mala reputación, como sucede con muchos otros arquetipos útiles porque buena parte del comportamiento del guerrero que vemos a nuestro alrededor es muy primitivo, desagradable e improductivo.” (S.Pearson, 1992, pp.119).

El Buscador

“El Buscador persigue la iluminación y la transformación, pero al principio está muy controlado por el racionalismo del Ego. Así es como el buscador supone que la “iluminación” se refiere a ser mejores, con mayores “logros” más “perfectos”. La misión tiene que ver con el trascender la mera condición humana. Como ya hemos visto esta es la llamada del Espíritu, hacia arriba y adelante, como un desafío constante para el mejoramiento de sí mismo.” (S.Pearson, 1992, pp. 63).

El Destructor

“Puede que al principio de nuestro periplos internos experimentemos al Destructor dentro de nuestra psiquis como su Sombra negativa: los yos potenciales que hemos suprimido. Debido a que han sido reprimidos, encerrados, olvidados, y envilecidos, no han tenido oportunidad de crecer y desarrollarse, y así se vuelven crispados, dañinos en sus expresiones.” (S.Pearson, 1992, pp. 64).

El Gobernante

“Cada vez que nos domina la necesidad de controlar a otros o a nosotros mismos, estamos en poder de la Sombra del Gobernante. Queremos ejercer control por el otro mismo, o por poder, posición social o soberbia en lugar de hacerlo para que se manifieste el reino que nos satisfaga a nivel profundo. Cuando nos domina la sombra del gobernante, también quedamos aislados de las necesidades más genuinas, humanas y saludables.” (S.Pearson, 1992, pp. 215).

El Sabio

“El sabio negativo suele ser adicto a la perfección, y a la verdad y a tener razón, y no posee tolerancia alguna por los sentimientos humanos o vulnerabilidades. Un sabio así tiene al ascetismo y se mofa constantemente de sí mismo y de los demás ante el menor signo de imperfección nada le parece suficientemente bueno” (S.Pearson, 1992, pp. 248).

El Bufón

“El Bufón negativo puede expresarse en una sensualidad desbocada-indolencia, irresponsabilidad, gula, lujuria, borracheras. La Sombra del Pícaro se manifiesta cuando supuestos pilares de la comunidad - empresarios, predicadores o parlamentarios- son descubiertos repentinamente con las manos en la masa, embriagados o drogados, o en brazos de una amante. Con frecuencia hay una brecha casi total entre la vida convencional de estas personas y esta erupción obsesiva y aparentemente autodestructiva de codicia, deseo o glotonería.” (S.Pearson, 1992, pp. 259).

Los arquetipos son inherentes a la existencia del ser humano, por ende cualquier obra creada por el hombre será alterada por uno o más arquetipos, puesto que ellos son parte de nuestra naturaleza están en todas partes, en el cine, en la música, en la televisión, en los

videojuegos, en el arte, en la vida, en la muerte, los arquetipos más que un concepto o una teoría se podría decir que son una especie de software o de algoritmo que determina una serie de comportamientos, pensamientos, actitudes que como especie humana se posee, y que por más que se sea consciente de estos, los arquetipos volverán a ser inconcientes, por qué la programación ancestral está implantada en el pensamiento humano.

Por esto mismo Grand theft Auto V al ser una creación mediada por el pensamiento humano, posee arquetipos como muchas otras obras, estos arquetipos son un lenguaje universal, por lo tanto GTA V construye personajes que tienen cualidades arquetípicas, Michael es un guerrero en la sombra, Trevor es un destructor por naturaleza, Franklin es un inocente perdido, Steve y Dave son gobernantes corruptos, Amanda es una buscadora existencialista, Lester es un sabio en la sombra un pedante y los personajes como las trabajadoras sexuales y stripers son unas lujuriosas locas por el dinero.

Grand theft Auto V, representa una sociedad en la sombra por lo tanto, toda su lógica, es guiada por la maldad, la violencia, la injusticia, la locura, la avaricia, el dios dinero es el poder que los guiara a ser el gran Ganster admirado por todos, el arquetipo del Anima es aquel que hace que todo tenga una lógica en el videojuego por decirlo de otra manera es el guión narrativo, y esto es muy claro en los personajes principales, ya que cada uno es un reflejo Michael.

Estereotipo cliché y prejuicio

Ruth Amossy y Anne Herschberg, hacen una cronología bastante interesante de los inicios del estereotipo, por lo que es importante aclarar que el cliché inició como una técnica artística la cual se denominaba poncif y su objetivo principal era la reproducción masiva de un modelo o idea fija, este método más tarde fue adaptado por la imprenta, la literatura y la

fotografía, según Amossy y Herschberg (2001) esto se originó en el siglo XIX y se entiende como:

“el procedimiento cliché o del estereotipo, que reemplaza a la composición con caracteres móviles. Hacia mediados de los años 60 de los siglo XIX, sabemos que la palabra “cliché” se utilizaba en el campo de la fotografía (1865), donde designaba el negativo a partir del cual se podía sacar un número indefinido de copias. Por una extensión analógica, se usó luego para denominar, “familiarmente”, según P. Larousse (1869), una “frase hecha que se repite en los libros o en la conversación”, o bien “un pensamiento que se ha vuelto trivial”. (p. 15).

Es probable que el cliché en sus inicios haya sido un prototipo, ya que su función era crear un modelo que funcionara como base para la reproducción masiva de un modelo original, por lo que el concepto del cliché se popularizó a tal punto que perdió su enfoque inicial y se convirtió en una expresión para denominar a lo repetitivo y sin novedad, más tarde el cliché pasa a denominarse como estereotipo bajo la misma idea, pero es hasta el siglo XX que se convirtió en lo que conocemos, ya que fue estudiado por las ciencias sociales y la psicología Lippman citado por Amossy y Herschberg (2001) lo denominan como:

“término, tomado del lenguaje corriente, a las imágenes de nuestra relación con lo real. Se trata de representaciones cristalizadas, esquemas culturales preexistentes, a través de los cuales cada uno filtra la realidad del entorno. Según Lippmann, estas imágenes son indispensables para la vida en sociedad. Sin ellas, el individuo estaría sumido en el flujo y el reflujo de la sensación pura; le sería imposible comprender lo real, categorizar o actuar sobre ello.” (p. 31-32).

Es así como el estereotipo pasa a ser un término de la sociología el cual pretende estructurar un mundo social por medio de las etiquetas, y aunque fue adaptado en el arte

como una técnica, en el siglo XXI se entiende como un proceso natural que sirve para abstraer una realidad y tipificar un mundo complejo, el estereotipo es una creencia o idea de carácter negativo o positivo, estas concepciones de la cosmovisión son originadas a través de la percepción, de manera que los estereotipos pueden ser una herramienta para manejar el exceso de información pero a su vez sirve para complementar la falta de información, los estereotipos se crean a partir de un pensamiento colectivo se originan como una forma de adaptación o aceptación social, por lo que muchos de los estereotipos de carácter negativo se asumen de manera grupal y de este modo surge lo que se conoce como discriminación social que en otras palabras es un prejuicio, Myer (2002) señala que “los factores emocionales con frecuencia lo fomentan. La frustración puede alimentar el prejuicio, al igual que factores de personalidad tales como las necesidades de posición social y las tendencias autoritarias.” (p. 182).

Con lo anterior se puede decir que *Grand theft Auto V* está cargado de estereotipos, casi todos o en su mayoría de carácter negativo, es por esto que hay una gran carga de frustración en muchos de los personajes, ya que estos desbordan sentimientos de superioridad, que constantemente atacan la diferencia, por medio del lenguaje obsceno.

Estos prejuicios están tan interiorizados en personajes como Trevor, que son asumidos de la peor manera hasta llegar a la agresión física y los homicidios, además de los prejuicios que tiene Trevor, existen estereotipos respecto a este personaje, el estereotipo de aspecto es muy claro en la narrativa puesto que él tiene tatuajes y es rechazado por algunos ciudadanos, por vestir de cierta forma o tener cierto tipo de tatuajes, así mismo es visto por muchos de sus enemigos como un granjero ya que su nacionalidad es canadiense, un estereotipo común entre los estadounidenses acerca de los canadienses.

Lester es un informático en condición de discapacidad, es un nerd y un ermitaño, este personaje tiene demasiadas etiquetas que podría decirse que representan la idea de ser un intelectual o un científico, así como Lester existen personajes como Tracey, Jimmy y Franklin que cumplen con etiquetas y a su vez con roles sociales, por ejemplo, Tracey es el estereotipo de mujer básica, Jimmy es el estereotipo de adolescente malcriado, mientras que Franklin cumple con el estereotipo de Pandillero, además de esto Franklin, recurrentemente es ofendido por los demás por ser afroamericano un prejuicio que se nota mucho en la narrativa, puesto que muchas veces llamar negro no es un calificativo amistoso sino más bien se utiliza para ofender, ya que va acompañado de frases o palabras vulgares para maltratar algún tipo de personajes o cierta comunidad.

En la narrativa de Grand theft Auto V, es muy recurrente las etiquetas sociales, como se ha evidenciado con muchos de los personajes, por ejemplo la mayoría de los extranjeros son vistos como delincuentes y esto se observa en personajes como Martin Madrazo, Trevor, Wei Cheng entre otros no tan importantes para la historia, además de este estereotipo de nacionalidad, existen otros como los estereotipos sociales, que se observan en muchas situaciones de la ciudad y estos tienen un patrón común el cual es el estatus social, la idea del rico y el pobre, el feo y el bonito y muchas situaciones que son clichés en el cine y ahora en los videojuegos.

En definitiva Grand theft Auto V es un videojuego bastante cliché, puesto que es de género de acción y este recoge muchas de las situaciones, estereotipos o elementos propias del género en el cine; el videojuego en algunas ocasiones rememora escenas y personajes de series o películas sobre Gángsters, así que no es extraño ver narcotraficantes, modelos o en este caso stripers, adictos, delincuentes de corbata, policías, agentes federales, entre otros. En pocas palabras tanto los arquetipos como los estereotipos son importantes en la narrativa de

GTA V puesto que es frecuente recurrir a ellos, ya que son como una especie de lenguaje universal, un recurso común en la pantalla, pero cabe resaltar que los personajes principales son muy bien contruidos y es muy interesante descubrir que los tres personajes están unidos o tienen vínculos psicológicos con el personaje principal a través de los arquetipos.

Videojuego

Un videojuego es un mundo virtual, en el que se simula una realidad alterada, por medio de un avatar o personaje, este personaje dota de interacción al jugador y permite que se desenvuelva a lo largo de la historia en aventuras y misiones, de modo que Grand theft Auto V permite al jugador simular una realidad en la ciudad de los Santos, este mundo no es un mundo extraño o desconocido para el jugador, porque está basado en la ciudad de Los Ángeles California, por lo tanto muchas de las lógicas de la narrativa podrían ser familiares para el jugador, es decir la vida en la ciudad como tal, una ciudad en donde existen rutinas, hábitos, lugares comunes, personajes y costumbres propias de una ciudad, al principio pareciera que es una ciudad como cualquier otra, pero al interactuar en el mundo de GTA V se descubre que a pesar de que existen, lugares comunes, hábitos y demás, hay algo desmesurado y excesivo en esta ciudad, la violencia, los robos y la corrupción, la ciudad se ve transgredida por la intención de los creadores al plasmar un mundo en el cual se alteran las reglas de una sociedad y de hacer de la obscenidad una rasgo común y normal, en el momento en el que el jugador se confronta con el sistema de reglas que propone el videojuego, puede bien disfrutarlo o simplemente sentirlo amenazante respecto a la visión que tenga de sociedad.

Por medio del avatar se asigna al jugador la capacidad de convertirse en otro o de simular ser alguien más, en este caso se le da la oportunidad de convertirse en Michael, Franklin o Trevor, esta simulación hace que el jugador a su vez piense como el personaje, es

decir adapte una personalidad, pero a pesar de la predeterminada construcción del personaje y sus posibilidades, el videojuego revela que quien lo controla tiene ciertas intenciones, que mediadas por su carácter intervienen en la narrativa del juego, a su vez la participación en esta virtualidad no sólo afecta al avatar sino también afecta el desarrollo de la historia, es decir si Trevor es malo y violento por su programación, el jugador podría intervenir en la conducta de Trevor y hacerlo más o menos violento, de igual forma sucede con personajes como Michael y Franklin, al igual que el ejemplo anterior al final del videojuego se presentan tres posibles finales, los cuales se ven mediados por; no solo la cantidad de horas que el jugador le haya dedicado a cada personaje sino por la empatía que haya tenido con alguno de ellos, es así como el jugador logra influir en la narrativa del videojuego y romper la cuarta pared tomando la decisión que represente sus ideas o emociones experimentadas durante el videojuego.

Representaciones Sociales

La comprensión de un fenómeno social conlleva a estudiar, ciertas características en él, por lo que estos muchas veces son representados en los medios audiovisuales como imaginarios sociales en donde se conceptualiza una cultura y una sociedad, este conjunto de ideas hacen que se asuma una perspectiva de mundo que no precisamente es verosímil con una realidad social, de esta manera se construye un pensamiento y se origina un imaginario social, que genera representaciones sociales, para luego formar parte de la mentalidad, de una conciencia colectiva o una ideología.

Aunque las representaciones sociales forman parte de una expresión cultural, estas no son consideradas como arquetipos ya que las representaciones tienen la función de adaptar reestructurar y reproducir un imaginario social que luego es naturalizado por el colectivo, aunque es un proceso que pasa inadvertido a los ojos de una sociedad existe una minoría

encargada de crearlo y de implantarlo, como una realidad social para luego ser asumido por medio del sentido común y la apropiación colectiva, por el contrario los arquetipos son imágenes preestablecidas que se han ido heredando a lo largo de la existencia humana, así que estas son tan antiguas que estuvieron mucho antes de que existiera una sistema o estructura social, por lo que se considera que los arquetipos no fueron creados por una minoría sino que hacen parte de la mente y el inconsciente humano.

Desde otra perspectiva, los estereotipos hacen parte de las representaciones sociales puesto que estos tienen la intención de generar identidades colectivas, esenciales para la identidad social, las representaciones de un grupo hacen que se cree diferencia entre otros grupos por medio de los estereotipos sociales.

En Grand theft Auto V existen imaginarios sociales y representaciones sociales muy claras, en la ciudad de Los Santos existe una imperiosa necesidad por lo banal, por lo que hay una cantidad de imaginarios como ser aspirante de un reality show, ser el jefe admirado por todos, ser la mujer más atractiva, o tros como la búsqueda de gurús de autoayuda, la envidia y la competencia del mundo occidental, GTA es una sátira a esos imaginarios sociales y esto es claro porque se da de una manera exagerada y muy caricaturesca.

Ética

En una sociedad tan arbitraria es importante conocer el valor de la ética, la cual es la encargada de forjar el carácter de las niños, las personas y por tanto de una sociedad, esto quiere decir que existen situaciones que predisponen a una persona o a una sociedad a actuar de cierta manera, se debe entender que esto se origina por la experiencia, de modo que el carácter se va transformando con la cantidad de experiencias y va adquiriendo una forma que puede o no estar a favor del sentido de justicia, por lo tanto se entiende que la ética está ligada al sentido de justicia de una persona o una sociedad, y no como una cuestión subjetiva

sino más bien como una cuestión intersubjetiva ya que las decisiones que cada persona toma tienen consecuencias en su entorno de modo que la ética está ligada a la razón a lo humano y al diálogo, y no a lo totalitario, lo establecido o decretado, así como las personas cambian, las sociedades se transforman y por lo tanto su ética también.

A simple vista la ciudad de los Santos es una ciudad tranquila, pero como muchas ciudades esconde precariedades, abusos y caos, la paradoja se encuentra cuando estas situaciones se normalizan a tal punto que son un parte de un ambiente social, existe algo muy particular en este videojuego y es que su contenido es extremadamente sarcástico, puesto que resalta situaciones oscuras de la sociedad, de modo que los personajes continuamente se ven expuestos a decisiones de carácter ético, en donde se simula un sistema social que responde a muchas de las acciones y decisiones que tome el jugador, mientras se juega, la historia se ve influenciada por cómo el jugador percibe y asume este mundo virtual, es decir es afectada por el carácter de cada jugador y aunque el videojuego tenga una predisposición de hacer el mal y tomar decisiones injustas, algunas acciones pueden o no hacer el videojuego aún más caótico, entonces es claro que la cualidad principal del videojuego está marcada por la irreverencia y los comportamientos antiéticos, pero desde otro punto de vista en el videojuego se podría actuar como un ciudadano ético, aunque esta no es la forma por así decirlo de disfrutar el juego, esto lleva a una conclusión de sí son las actitudes injustas muchas veces divertidas, son tal vez una forma de desafiar la ley, las normas y los valores considerados como buenos por una sociedad o simplemente es la antiética un especie de arquetipo de oscuridad planteado por Jung, podría ser ya que a fin de cuentas nadie es verdaderamente justo.

Conclusiones

Respecto a las consideraciones anteriores se puede concluir que los arquetipos y los estereotipos están presentes en la narrativa del videojuego Grand theft Auto V, de modo que los arquetipos se observan tanto en los personajes como en la historia del videojuego, por lo que se observó que en la narrativa está presente el arquetipo de oscuridad y el arquetipo de dios como respuesta a la premisa del videojuego, la cual expone que el jugador logre progresar en su travesía por Los Santos y convertirse en un gangster o jefe de renombre, de igual modo se halló que los arquetipos están presentes en los personajes por medio del carácter o personalidad de cada uno, muchos con la particularidad de tener oscuridad en su carácter, es decir que en muchos de los personajes se presenta algo de maldad, crueldad, perversidad o inmoralidad.

Por otro lado, los estereotipos se presentan en el videojuego de manera explícita, de modo que a lo largo de la historia es común ver situaciones de machismo, clasismo y estereotipos de nacionalidad, como respuesta a una sociedad misógina en donde ser mujer se presenta como la idea de ser poco inteligente, con falta de argumentos para actuar y asumir una vida en sociedad, así mismo se presenta a la mujer como un ser hipersexualizado que solo es valorado como objeto sexual, por otro lado el clasismo se observa en la narrativa por medio de las diferencias socioeconómicas de muchos de los personajes, pues allí es común ver imágenes en donde se presentan los dos contrastes, viendo entonces la pobreza no solo como una problemática sino también como un prejuicio social en donde se evidencia que hay una actitud de poder posición social y dominio de unos personajes hacia otros, esto es claro en personajes como Franklin que muchas veces se le ve como un servidor encargado de resolver los problemas de los personajes con más poder, así mismo el estereotipo de nacionalidad se identifica con facilidad pues es común ver que se presenta a los extranjeros

como delincuentes peligrosos, narcotraficantes, negociantes y hasta drogadictos por lo que es claro que aquí también existe un prejuicio en el que se ve al extranjero como una amenaza.

Estos son algunos de los arquetipos y estereotipos más frecuentes en la narrativa pero es claro existen otros arquetipos y estereotipos que aunque están allí no son tan repetitivos en la historia, por lo que esto sirvió para categorizar cuales eran los arquetipos y estereotipos más nombrados en el videojuego, teniendo como resultado lo expuesto anteriormente .

Los objetivos planteados al inicio de este proyecto de investigación fueron identificar, categorizar y establecer los arquetipos y estereotipos en la narrativa de Grand theft Auto V por lo que fue necesario identificar los índices narrativos, para así descubrir la psicología de los personajes así como las diferentes dinámicas de la historia y su intención como medio audiovisual, de igual forma se identificaron arquetipos y estereotipos tanto en los diálogos como en las escenas, esto con el propósito de reconocer la hipótesis o las ideas expuestas al inicio del proyecto en el planteamiento del problema, en este orden de ideas también se caracterizaron tanto los arquetipos como los estereotipos por medio de la clasificación categórica de los conceptos, con el objetivo de jerarquizar las múltiples dimensiones que contienen tanto los arquetipos como los estereotipos, por otro lado se establecieron los resultados hallados en las fichas técnicas, con el objetivo de legitimar el proceso de caracterización de los arquetipos y los estereotipos, asimismo se estableció el diálogo con los autores, esto con la finalidad de relacionar las diferentes teorías con el objeto de estudio para así justificar la hipótesis expuesta en este proyecto de investigación, en este punto se analizaron las diferentes categorías conceptuales arquetipo, estereotipo e índices narrativos y subcategorías como videojuego, representaciones sociales y ética estas últimas analizadas desde las dinámicas sociales y culturales de las cuales hacen parte los fenómenos sociales

tales como imaginarios sociales, virtualidad, simulación y ética social, en este sentido se determina la validez tanto académica como social del presente proyecto de investigación.

Referencias Bibliográficas

- Jung, C.(1970). *Arquetipos e Inconsciente Colectivo*. Paidós
- Thorp, J.(2019). *La cama de Platón esencia y arquetipo en la teoría de las formas*.
JWestern University
- S.Pearson, (1992). *Despertando los héroes interiores*. Barcelona: Editorial humanitas,
SL.
- Amossy, R Herschberg, A.(2001). *Estereotipos y cliché*. Universitaria de Buenos
Aires, Eudeba
- Myers, D. (1998). *Psicología social*. McGraw Hill Interamericana
- Cabra, N. (2011). *Entre el fantasma, el avatar y otras mutaciones de la imagen*.
Universidad Central de Colombia
- Cortina, A. (2013). *¿Para qué sirve realmente? La ética*. Paidós
- Argüello. (2006). *La muerte del relato metafísico.semiótica y recepción de la
competencia narrativa actual* . Fractalia ediciones.
- Machado, A. M. (2020). *Representaciones Sociales de la Masculinidad en la
Narrativa de Grand Theft Auto V*. Bogotá : Universidad Pedagógica Nacional.
- Martinez, Y. G. (2019). *Construcción de Identidad: Te Representé Como Mujer en un
Videoclip Musical* . Pereira : Universidad Tecnológica de Pereira.
- Mora, M. (2002). *La teoría de las representaciones sociales Serge Moscovici*.
México: Athenea Digital.

- Sepúlveda, C. E. (2009). *Implementación del Videojuego GTA San Andreas como Apoyo al Proceso de Enseñanza Aprendizaje de la Autonomía Moral de la Asignatura de Ética y Valores del Grado Décimo del Colegio Complejo Educativo la Julita*. Pereira: Universidad Tecnológica de Pereira.
- Torres, C. (2015). *Videojuego Crítico Diseño de Simulaciones Inmersivas como Artefactos para la resistencia Cultural*. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.
- Valencia, J. P. (2016). *Análisis Desde la Perspectiva de Género de la Serie Televisiva Los Simpson*. Pereira: Universidad Tecnológica de Pereira.
- Hernandez, S. (2006). *Metodología de la Investigación*. McGraw Hill Interamericana.

Webgrafía

- Fadom. (2004). Obtenido de https://gtav.fandom.com/wiki/GTA_V_Wiki
- North, R. (2013). *Grand Theft Auto V*.